สารนิพนธ์

เรื่อง วิเคราะห์ตัวละครหลักในแอนิเมชั่นเรื่องดาบพิฆาตอสูร
(Kimetsu no Yaiba)

โดย

นางสาว ธีร์วรา เสวกราชสวัสดี

รหัสนักศึกษา 05600697

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2563

ลิขสิทธิ์ของคณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ชื่อสารนิพนธ์/บทความวิจัย วิเคราะห์ตัวละครหลักในแอนิเมชั่นเรื่อง ดาบพิฆาตอสูร (Kimetsu no Yaiba)

ผู้เขียน นางสาว ธีร์วรา เสวกราชสวัสดี

อาจารย์ที่ปรึกษาบทความวิจัย อาจารย์ นวัต เลิศแสวงกิจ

สาขาวิชา เอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์

ปีการศึกษา 2563

บทคัดย่อ

สารนิพนธ์ “วิเคราะห์ตัวละครหลักในแอนิเมชั่นเรื่องดาบพิฆาตอสูร (Kimetsu no Yaiba)” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบคาแรคเตอร์ในการ์ตูนญี่ปุ่น และการวิเคราะห์ตัวละครในสื่อศิลปะและภาพยนตร์ โดยมีวิธีการศึกษาจากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับคาแรคเตอร์ การวิเคราะห์ตัวละคร วัฒนธรรมความเป็นที่นิยม และอุตสาหกรรมแอนิเมชั่นและการ์ตูนญี่ปุ่น รวมถึงแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์ตัวละคร เพื่อนำมาใช้เป็นกรอบแนวความคิดในการวิเคราะห์

ผลการศึกษาจากการวิเคราะห์ตัวละครหลักในแอนิเมชั่นเรื่อง ดาบพิฆาตอสูร (Kimetsu no Yaiba) พบว่ารูปแบบคาแรคเตอร์ในการ์ตูนญี่ปุ่น มีหลากหลายประเภทมาก อาทิเช่น โมเอะ โลลิคอน โบโชโจ ฯลฯ ผู้วิจัยจึงจำแนกคาแรคเตอร์ตัวละครออกเป็น 3 กลุ่มใหญ่ ๆ ได้แก่ คาแรคเตอร์ตระกูลเดเระ มีทั้งหมด 25 แบบ คาแรคเตอร์ตระกูลที่เกี่ยวข้องกับอายุ มีทั้งหมด 6 แบบ และคาแรคเตอร์อื่น ๆ อีก 9 แบบ แต่ละแบบจะเห็นความแตกต่างในด้านลักษณะนิสัยและบุคลิกภาพอย่างชัดเจน ซึ่งมีลักษณะบางประเภทที่ตรงกับตัวละครในแอนิเมชั่นเรื่อง ดาบพิฆาตอสูร (Kimetsu no Yaiba) อาทิเช่น กิยู ที่มีลักษณะแบบดันดาเระ คือ ลักษณะของคนที่มักจะเงียบและไม่ค่อยคุยกับคนรอบข้าง เลือกจะหลีกหนีจากคนอื่นๆ เป็นต้น จากการศึกษาวิเคราะห์ตัวละครโดยนำทฤษฎีบุคลิคภาพของ คาร์ล กุสตาฟ จุง และทฤษฎีการผจญภัยของวีรบุรุษ โดย คริสโตเฟอร์ โวกเลอร์มาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์พบว่าทั้งสองทฤษฎีมีความเชื่อมโยงกับตัวละครในแอนิเมชั่น กล่าวคือ ทฤษฎีบุคลิคภาพสามารถทำให้เข้าใจว่าตัวละครนั้นๆ มีลักษณะแบบเปิดเผยหรือเก็บตัว จิตใจเป็นตัวการสำคัญที่ส่งผลต่อบุคลิกภาพของตัวละคร ส่วนทฤษฎีการผจญภัยของวีรบุรุษ ทำให้เห็นถึงพัฒนาการของตัวละครแบบลูปฮีโร่ ซึ่งเป็นสูตรสำเร็จของการ์ตูนโชเน็นอยู่แล้ว ตัวละครส่วนใหญ่ในเรื่องมีพัฒนาการเปลี่ยนแปลงไปทั้งด้านอารมณ์ ความรู้สึก จิตใจและความสามารถ เพื่อให้ไปสู่จุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ ผู้วิจัยได้

ทราบถึงหลักการวิเคราะห์ตัวละคร รู้จักประเภทและลักษณะนิสัยของตัวละครได้จากปัจจัยต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเป้าหมาย ทัศนคติ บทบาท ภูมิหลัง และพัฒนาการของตัวละคร ที่หล่อหลอมให้เกิดตัวละครนั้นขึ้นมา นอกจากนี้ยังได้แง่คิดจากคำพูดของตัวละคร และได้ฝึกฝนกระบวนการคิดวิเคราะห์ สามารถนำไปต่อยอดใช้วิเคราะห์ตัวละครในภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ ได้

คำสำคัญ : คาแรคเตอร์, การวิเคราะห์ตัวละคร, ดาบพิฆาตอสูร

กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยเรื่อง วิเคราะห์คาแรคเตอร์ตัวละครหลักในแอนิเมชั่นเรื่องดาบพิฆาตอสูร (Kimetsu no Yaiba) เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา 450 112 การศึกษาเอกเทศ (Independent Study)

บทความวิจัยชิ้นนี้สามารถสำเร็จได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับความกรุณาอย่างสูงจาก อาจารย์ นวัต เลิศแสวงกิจ อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัย ที่กรุณาให้คำแนะนำและให้คำปรึกษา ตลอดจนการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่อย่างดียิ่ง จนทำให้งานวิจัยในครั้งนี้เสร็จสมบูรณ์ ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณอาจารย์อย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ และขอขอบคุณครอบครัวและเพื่อน ๆ ที่คอยให้ความช่วยเหลือ ให้คำแนะนำ ตลอดจนให้กำลังใจ ซึ่งเป็นแรงผลักดันให้การศึกษาวิจัยในครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ผู้วิจัยหวังว่า งานวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจ หากมีข้อบกพร่องหรือข้อผิดพลาดประการใด ข้าพเจ้าก็ขออภัยไว้ ณ ที่นี้

นางสาว ธีร์วรา เสวกราชสวัสดี

สารบัญ

บทคัดย่อ .....ก

กิตติกรรมประกาศ .....ค

สารบัญ ..... ง

สารบัญรูปภาพ .....ฉ

สารบัญตาราง .....**Error! Bookmark not defined.**ช

บทที่ 1 บทนำ.....1

1.1 ที่มาและความสำคัญ 1

1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา.....3

1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ 3

1.4 การทบทวนแนวความคิดและงานศึกษาที่เกี่ยวข้อง 3

1.5 ขอบเขตของการศึกษา.....3

1.6 วิธีดำเนินการวิจัย 3

1.7 นิยามศัพท์เฉพาะ.....4

บทที่ 2 ทบทวนวรรณกรรมและเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....5

2.1 เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวละคร และการวิเคราะห์ตัวละคร.....5

2.2 เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมความเป็นที่นิยม 11

2.3 เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมแอนิเมชั่นและการ์ตูนที่ประเทศญี่ปุ่น 11

2.4 แนวความคิดเกี่ยวกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์ 12

2.5 แนวความคิดเกี่ยวกับพัฒนาการของตัวละคร.....13

บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย 17

3.1 แหล่งข้อมูล.....17

3.2 วิธีการวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูล 17

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....18

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล.....18

3.5 การนำเสนอข้อมูล.....19

3.6 ทฤษฎีที่นำมาใช้เป็นกรอบแนวทางการวิจัย 19

บทที่ 4 ผลการศึกษา 24

4.1 เนื้อเรื่อง 24

4.2 คาแรคเตอร์ในการ์ตูนญี่ปุ่น 26

4.3 บทวิเคราะห์ตัวละคร 30

4.3.1 คามาโดะ ทันจิโร่.....31

4.3.2 คามาโดะ เนซึโกะ 37

4.3.3 อากาสึมะ เซ็นนิตสึ.....39

4.3.4 ฮาชิบิระ อิโนะสึเกะ 42

4.3.5 โทมิโอกะ กิยู 46

4.4 แก่นความคิดที่ได้จากตัวละครในเรื่อง ดาบพิฆาตอสูร (Kimetsu no Yaiba) 48

บทที่ 5 สรุปและอภิปรายผลการศึกษา 50

5.1 สรุป และ อภิปรายผลการวิจัย 50

5.2 ข้อเสนอแนะของผลการวิจัย……..52

บรรณานุกรม

ประวัติย่อผู้วิจัย

สารบัญรูปภาพ

ภาพที่ **หน้า**

1. การเดินทางของวีรบุรุษ 16
2. ทันจิโร่ตอนใช้เพลงรำเทพแห่งไฟ 25
3. คามะดะ ทันจิโร่ 31
4. คิบุทสึจิ มุซัน 33
5. คามาดะ เนซึโกะ 37
6. ฉากที่เนซึโกะคิดว่าทามาโยะและยูชิโร่ เป็นแม่และน้องชายที่ตายไป 38
7. อากาสึมะ เซ็นนิตสึ 39
8. ฮาชิบิระ อิโนะสึเกะ 42
9. ฉากที่อิโนะสึเกะรู้สึกได้ถึงความอ่อนโยน 45
10. ฉากที่อิโนะสึเกะกำลังพูดคุณกับคุณยาย 46
11. โทมิโอกะ กิยู 46
12. ซาบิโตะ 48
13. เซ็นนิตสึย้อนนึกถึงความหลัง 49

สารบัญตาราง

ตารางที่ **หน้า**

1. คาแรคเตอร์ตระกูลเดเระ 26
2. คาแรคเตอร์ตระกูลค่อน 28
3. คาแรคเตอร์อื่นๆ 29
4. ลักษณะของตัวละครหลักในแอนิเมชั่นเรื่องดาบพิฆาตอสูร 30
5. พัฒนาการตัวละคร คามาโดะ ทันจิโร่ 34
6. ความสัมพันธ์ตัวละครที่ส่งผลต่อพัฒนาการของทันจิโร่ 35
7. พัฒนาการตัวละคร อากาสึมะ เซ็นนิตสึ 41
8. พัฒนาการตัวละคร ฮาชิบิระ อิโนะสึเกะ 44

บทที่1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

คิเมะสึ โนะ ไยบะ (Kimetsu no Yaiba) หรือในชื่อภาษาไทยว่า "ดาบพิฆาตอสูร" เป็นแอนิเมชั่นที่มาจากหนังสือมังงะของประเทศญี่ปุ่น ผู้เขียนคือ โคโยฮารุ โกโตเกะ เนื้อเรื่องกล่าวถึงเรื่องราวที่เกิดขึ้นในประเทศญี่ปุ่นยุคไทโช มีตัวละครหลักคือ คามาโดะ ทันจิโร่ เด็กหนุ่มธรรมดาๆ ที่ต้องกลายเป็นนักล่าอสูรเพราะครอบครัวถูกอสูรฆ่าตาย ยกเว้นเพียงแต่น้องสาวที่ชื่อเนะซึโกะที่กลายเป็นอสูร ทันจิโร่ได้ออกเดินทางเพื่อหาวิธีทำให้เนะซึโกะกลับมาเป็นมนุษย์ดังเดิม จึงเข้ารับการฝึกฝนอย่างหนักเพื่อก้าวข้ามขีดจำกัดและทำให้ตัวเองแข็งแกร่งขึ้น โดยหนังสือการ์ตูนชุดนี้ได้มีการนำไปดัดแปลงสร้างเป็นการ์ตูนแอนิเมชั่นทางโทรทัศน์โดยสตูดิโอยูโฟเทเบิล (Ufotable) ออกอากาศระหว่างวันที่ 6 เมษายน ถึง 28 กันยายน พ.ศ. 2562 หลังจากการออกอากาศทางโทรทัศน์สิ้นสุดหลัง ก็ได้มีการประกาศสร้างภาพยนตร์แอนิเมชั่นภาคต่อทันที หนังสือการ์ตูนชุดนี้มีการพิมพ์ซ้ำแล้ว 25 ล้านเล่ม ในเดือนธันวาคม พ.ศ. 2562 ส่วนการ์ตูนแอนิเมชั่นทางโทรทัศน์ก็ได้รับรางวัลหลายรายการจากเวทีการประกวด 2019 Newtype Anime Awards รางวัลที่ได้รับมา ได้แก่ Best TV Anime – Kimetsu no Yaiba, Best Female Character – Kamado Nezuko, Best Male Character – Kamada Tanjirou, Best Theme Song “Gurenge” by LiSA (Kimetsu no Yaiba OP1), Best Character Design เป็นต้น

แอนิเมชั่น (Animation) มาจากคำว่า Animate และ Animator ซึ่งมาจากรากศัพท์ภาษาละติน “Animare” ซึ่งมีความหมายว่า ทำให้มีชีวิต ภาพยนตร์แอนิเมชั่นจึงหมายถึง การสร้างสรรค์ลายเส้นที่ไม่มีชีวิตให้เคลื่อนไหวเกิดมีชีวิตขึ้นมาได้ Animation สะกดเป็นภาษาไทยตามหลับการทับศัพท์ของพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน คือ “แอนิเมชั่น” หมายถึงกระบวกการสร้างภาพนิ่งให้เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวได้อย่างมีชีวิตชีวา (พิมลพรรณ หิรัณยเอกภพ, 2553) ส่วนตัวละคร (Character) หมายถึง ตัวการ์ตูน, สัตว์, สิ่งของ,สัญลักษณ์ หรือรูปภาพที่ใช้ในธุรกิจเพื่อประชาสัมพันธ์หรือส่งเสริมการตลาดภาพยนตร์ การ์ตูนรูปภาพที่สร้างขึ้นเกิดจากการนำภาพมาฉายอย่างต่อเนื่องเพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหว หรือสร้างขึ้นโดยคอมพิวเตอร์กราฟฟิค นักออกแบบสามารถพัฒนาการแสดงเอกลักษณ์เฉพาะของตัวละครนี้ให้โดดเด่นได้ โดยการใช้ปัจจัยทางการออกแบบต่างๆ อาทิ เอกลักษณ์ บุคลิก ท่าทาง การเคลื่อนไหว สัญลักษณ์ รูปร่าง สีสัน (ชวลิต ดวงอุทา (2552 : 32) ในยุคปัจจุบัน แอนิเมชั่นได้ขยายตัวเป็นอุตสาหกรรมภาพยนตร์ขนาดใหญ่ ที่สร้างรายได้ให้แก่ประเทศญี่ปุ่นมหาศาล และการ์ตูนเรื่อง คิเมะสึ โนะ

ไยบะ (Kimetsu no Yaiba) ก็เป็นอีกหนึ่งเรื่องที่ได้รับความนิยมอย่างล้นหลาม ไม่เพียงแค่ประเทศในแถบเอเชีย แต่ในต่างประเทศทั่วโลกก็ให้การยอมรับเช่นกัน มีหลายองค์ประกอบที่ทำให้ คิเมะสึ โนะ ไยบะ (Kimetsu no Yaiba) ประสบความสำเร็จขนาดนี้ไม่ว่าจะเป็น โครงเรื่อง ฉาก ซาวด์เอฟเฟ็กต์ เพลงประกอบ และคาแรคเตอร์ของตัวละครในแอนิเมชั่น ซึ่งเป็นสิ่งที่มีบทบาทสำคัญในการดำเนินเรื่อง ที่ประเทศญี่ปุ่นมักใช้คาแรคเตอร์เพื่อดึงดูดความสนใจผู้ชม โดยการสร้างลักษณะที่เฉพาะตัวให้แก่ตัวละคร ทั้งในด้านของลักษณะนิสัย ท่าทางการแสดงออก บุคลิกภาพ และด้วยความเป็นที่นิยมของ การ์ตูนเรื่อง คิเมะสึ โนะ ไยบะ (Kimetsu no Yaiba) ทำให้มีการหยิบยกเอาคาแรคเตอร์ของตัวละคร มาสร้างเป็นสินค้าและบริการหลากหลายประเภท เช่น ทามาก็อตจิ Kimetsu no Yaiba, เกมล่าอสูร, โมเดลอสูร เป็นต้น สินค้าของ คิเมะสึ โนะ ไยบะ (Kimetsu no Yaiba) ได้รับความนิยมอย่างมาก มีการผลิตสินค้าออกเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ที่ชื่นชอบในอนิเมะเรื่องนี้

จากการศึกษาพบว่าความสำเร็จของการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง คิเมะสึ โนะ ไยบะ (Kimetsu no Yaiba) นั้นเกิดจากสร้างผลงานที่มีคุณภาพ ทางผู้สร้างใส่ใจรายละเอียดเล็กๆ น้อยๆ ในการผลิต และมีแบบแผนประชาสัมพันธ์ที่ได้ผล ทำให้เป็นที่พูดถึงในวงกว้าง บางคนถึงขนาดย้อมสีผมตามตัวละครหลักในเรื่อง และยังมีชาวต่างชาติจำนวนมากออกมาแสดงรีแอคชั่นขณะรับชมแอนิเมชั่นในสื่อยูทูป รวมถึงมีการนำแอนิเมชั่นเรื่องนี้เข้ามาฉายในเน็ตฟลิคและไลน์ทีวี นอกจากนั้นยังมีการจับมือร่วมกันกับธุรกิจอื่นๆ ในการผลิตสินค้าโดยใช้ธีมของเรื่อง โดยเฉพาะการร่วมมือกับคาเฟ่ ซึ่งจะขายอาหาร ขนม และเครื่องดื่มที่ออกแบบเฉพาะกิจ หรือตั้งชื่อเมนูตามชื่อตัวละครที่นิยม เช่น “เมนูแนะนำของทันจิโร่และเนะซึโกะ” “ข้าวห่อไข่ของเซ็นอิตสึ” เป็นต้น

จากข้อมูลที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยจึงมุ่งศึกษาเกี่ยวกับคาแรคเตอร์และการวิเคราะห์ตัวละครหลักในการ์ตูนแอนิเมชั่นเรื่อง คิเมะสึ โนะ ไยบะ (Kimetsu no Yaiba) สาเหตุที่เลือกแอนิเมชั่นเรื่องนี้ เพราะตัวละครมีเอกลักษณ์โดดเด่นที่ต่างกันโดยสิ้นเชิง เหมาะที่จะใช้ในการเรียนรู้เพื่อให้เข้าใจการวิเคราะห์ตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะ ปัจจุบันมีการคีพคาแรคเตอร์นั้นออกมานำเสนอในรูปแบบของสินค้าอุปโภค บริโภคและบริการ จึงกล่าวได้ว่าคาแรคเตอร์เป็นอีกหนึ่งสิ่งที่ส่งผลต่อความสำเร็จในอนาคตได้ ผู้วิจัยจึงหวังเป็นอย่างยิ่งว่าสารนิพนธ์เล่มนี้จะมีประโยชน์สำหรับผู้ที่สนใจเกี่ยวกับคาแรคเตอร์และการวิเคราะห์ตัวละครในสื่อศิลปะภาพยนตร์

1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1.2.1 ศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบคาแรคเตอร์ในการ์ตูนญี่ปุ่น

1.2.2 เพื่อศึกษาเกี่ยวกับการวิเคราะห์ตัวละครในสื่อศิลปะและภาพยนตร์

1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.3.1 ได้ทราบประเภทของตัวละคร ในแอนิเมชั่นญี่ปุ่น

1.3.2 ได้ทราบหลักการวิเคราะห์ตัวละคร และฝึกคิดวิเคราะห์แบบเป็นเหตุเป็นผล

1.4 การทบทวนแนวความคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.4.1 เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวละคร (Character) และการวิเคราะห์ตัวละคร

1.4.2 เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมความเป็นที่นิยม

1.4.3 เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมแอนิเมชั่นและการ์ตูนที่ประเทศญี่ปุ่น

1.4.4 แนวความคิดเกี่ยวกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์

1.4.5 แนวความคิดเกี่ยวกับพัฒนาการของตัวละคร

1.5 ขอบเขตของการศึกษา

1.5.1 ผู้วิจัยจะศึกษาจากแอนิเมชั่นเรื่องดาบพิฆาตอสูร (Kimetsu no Yaiba) ในซีซั่นแรกตอนที่ 1-26
เท่านั้น

1.5.2 ผู้วิจัยจะศึกษาและวิเคราะห์ตัวละครเอกที่มีคาแรคเตอร์ชัดเจน 6 ตัวละคร คือ คามาโดะ ทันจิโร่, คามาโดะ เนซึโกะ, อากาสึมะ เซ็นนิตสึ, ฮาชิบิระ อิโนสึเกะ และโทมิโอกะ กิยู

1.5.3 ผู้วิจัยมุ่งศึกษาในแง่การวิเคราะห์ตัวละคร

1.6 วิธีดำเนินการวิจัย

1.6.1 ศึกษาและรวบรวมเอกสารที่เกี่ยวข้องกับแอนิเมชั่น เรื่องดาบพิฆาตอสูร (Kimetsu no Yaiba) ในซีซั่นแรก ตอนที่ 1-26

1.6.2 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับบทบาทและประเภทของตัวละคร

1.6.3 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์ตัวละคร

1.6.4 รวบรวมเอกสารและวิเคราะห์ข้อมูล

1.6.5 เรียบเรียงและสรุปผลการศึกษาในรูปแบบของบทความวิจัย

1.7 นิยามศัพท์เฉพาะ

1.7.1 ปราณ หมายถึง เคล็ดลับวิชาการต่อสู้ของนักล่าอสูร เกี่ยวข้องกับเทคนิคการฝึกฝนควบคุมลมหายใจระดับสูง ทำให้มีพละพลัง ความเร็ว และประสาทสัมผัสในการต่อสู้มากยิ่งขึ้น

บทที่ 2

ทบทวนวรรณกรรมและเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเรื่อง “วิเคราะห์ตัวละครหลักในแอนิเมชั่นเรื่องดาบพิฆาตอสูร (Kimetsu no Yaiba)” ผู้วิจัยได้ศึกษาหาข้อมูลจากบทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยยึดแนวคิดและบทความที่เกี่ยวข้องเป็นตัวตั้ง และใช้ข้อมูลจากหนังสือเอกสาร และข้อมูลจากสื่อออนไลน์ที่เกี่ยวข้องเป็นเอกสารประกอบการค้นคว้าสามารถแบ่งออกได้ดังนี้

2.1 เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวละคร (Character) และการวิเคราะห์ตัวละคร

วิชชา สันทนาประสิทธิ์ (2557) เขียนบทความผ่านสื่อออนไลน์เรื่องการเขียนบท เพื่อสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล เกี่ยวกับลักษณะของตัวละครว่า ตัวละครเป็นปัจจัยสำคัญในการเขียนบท กล่าวคือ ตัวละครเป็นเสมือนกลไกในการนำพาเรื่องราวให้ไปสู่จุดหมายปลายทางของเรื่อง ตัวละครนั้นแบ่งออกได้เป็น ประเภทต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. ใช้แก่นเรื่องเป็นเกณฑ์
    - Protagonist คือ ตัวละครที่เชื่อมโยงกับแก่นเรื่อง
    - Antagonist คือ ตัวละครที่ทำตัวเป็นอุปสรรค
2. ใช้ความสำคัญเป็นเกณฑ์
    - Main Character คือ ตัวละครหลัก หรือตัวละครที่มีบทบาทเด่นเกือบตลอดทั้งเรื่อง
    - Supporting Character/ Minor Character คือ ตัวละครรอง หรือตัวละครสมทบ
3. ใช้ลักษณะเป็นเกณฑ์
    - Type Character คือ ตัวละครแบบแบน มองเห็นได้ด้านเดียว
    - Well-rounded Character คือ ตัวละครแบบกลมที่มีมิติ
4. ใช้พัฒนาการของตัวละครเป็นเกณฑ์
    - Static Character คือ ตัวละครแบบนิ่งไม่มีการพัฒนาใดๆ
    - Dynamic Character คือ ตัวละครที่มีการพัฒนาในแง่ของจิตใจ

สุภาพร ปึกคม (2558) เขียนวิทยานิพนธ์เรื่อง “การผลิตสื่ออนิเมชั่นอินโฟกราฟิกของโรงพยาบาลโพธาราม” ได้กล่าวว่า การออกแบบตัวละครเป็นขั้นตอนของสร้างตัวละครขึ้นมาตามเนื้อเรื่องที่สร้างขึ้นโดย ตัวละครใดๆ ก็ตาม ถ้าเราระบายสีดำลงไปในตัวละครนั้นทั้งตัวซึ่งจะทำให้มองเห็นแต่โครงร่างเท่านั้น หากตัวละครตัวนั้นดูโดดเด่นและมีบุคลิกที่สามารถจดจำได้ง่าย นั่นแหละที่เรียกว่าเป็นตัวละครที่ดี การจะเริ่มต้นออกแบบคาแร็คเตอร์หรือตัวละครการ์ตูนได้นั้น เริ่มจากการตีโจทย์จากบท สร้างสรรค์คาแรคเตอร์ของตัวละครนั้นๆ การตีโจทย์หรือนำบทมาศึกษาวิเคราะห์ค้นหาบุคลิกลักษณะของตัวละครส่วนมากต้องดูทั้งบุคลิคลักษณะภายนอกและบุคลิกลักษณะนิสัยใจควบคู่กัน คือรูปร่างหน้าตาภายนอกและจิตใจภายในแต่เมื่อเป็นตัวละครแล้วจ้องเป็นตัวละครที่มีชีวิต ไม่ว่าจะเป็นคน หรือสัตว์

เถลิง พันธุ์เถกิงอมร (2541) เขียนในหนังสือ “นวนิยายและเรื่องสั้น การศึกษาเชิงวิเคราะห์และวิจารณ์” กล่าวว่า ตัวละครหรือ Character ที่ใช้ในนวนิยายและเรื่องสั้นนั้น มาจากตัวเอกในการแสดงละครที่มีตัวแสดงชายหรือหญิง เป็นผู้สวมบทบาทตามที่ปรากฏในโครงเรื่องโดยนัยเดียวกันนี้ จึงอาจให้คำจำกัดความของตัวละครในเรื่องสั้นและนวนิยายได้ว่า เป็นบุคคลที่สมมุติซึ่งมีบทบาทร่วมอยู่ในเหตุการณ์ในนวนิยายและเรื่องสั้น ตัวละครมีความจำเป็นต่อโครงเรื่อง ถ้าปราศจากตัวละคร เรื่อง “ทาร์ซาน” ของ เอ็ดการ์ ไรซ์ เบอร์รอพส์ก็จะกลายเป็นสารคดีท่องเที่ยวในป่า

นิวัฒน์ ศรีสัมมาชีพ (2554: 149-161) เขียนหนังสือเรื่อง “คิดและเขียนให้เป็นภาพยนตร์” กล่าวไว้ว่า ตัวละครซึ่งปรากฏให้เห็นบนจอภาพยนตร์ จะมีลักษณะแตกต่างกันออกไป มีความชัดเจนที่แสดงให้ผู้ชมได้เห็น ไม่เท่าเทียมกัน มีลักษณะท่าทาง ทัศนคติ จุดมุ่งหมายที่จะตัดสินใจ และแสดงพฤติกรรมที่แตกต่างกันออกไป ทัศนคติจะเป็นตัวผลักดันให้ตัวละคร กำหนดจุดมุ่งหมายของตน จุดมุ่งหมายสามารถเปลี่ยนแปลงได้เมื่อ ทัศนคติเปลี่ยนและจุดมุ่งหมายที่เปลี่ยนแปลงย่อมส่งผลถึงการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม มิติของตัวละคร การปรากฏตัวให้เห็นของตัวละคร เป็นสิ่งจำเป็นที่จะต้องแสดงออกเพื่อให้ผู้ชมรับรู้ในลักษณะที่ได้กล่าวมาข้างต้น ซึ่งขึ้นอยู่กับลักษณะ Plot และ Genre ของภาพยนตร์ด้วย ในการรับรู้ถึงรายละเอียดที่มาให้กับตัวละครเหล่านั้น ผู้เขียนบทภาพยนตร์ควรคำนึงถึง “ความลึก” หมายถึงมีความเป็นมา มีอดีตให้ประเมินและอ้างอิงได้ “ความกลม” หมายถึงมิติที่ซับซ้อน ซึ่งมิติที่ซับซ้อนนี้ใช้อธิบายถึง สภาพจิตใจ ความรู้สึก และ ความคิดของตัวละคร “แบน” หมายถึงตัวละครที่ไม่ได้ให้รายละเอียดต่อผู้ชมมากนัก เช่น เช่น Rambo “ขาดมิติ” หมายถึงตัวละครที่ผู้ชม

ไม่เข้าใจอารมณ์ ความรู้สึก ความคิดของตัวละคร เนื่องจากขาด การแสดงออกของสิ่งเหล่านั้นให้ผู้ชมรับทราบ คุณลักษณะทางจิตวิทยา คือลักษณะของสภาพจิตใจ ความเชื่อ ความศรัทธา ทัศนคติ ปรัชญาทาง ความคิด ศาสนา วัฒนธรรม ประเพณี บรรทัดฐานทางสังคม และวิถีประชา เป็นต้น

อุษณีย์ พงษ์ประยูร (2536: 4) ผู้เขียนวิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิตเรื่อง “วิเคราะห์ตัวละครอิจฉาฝ่ายหญิงเชิงจิตวิทยาในนวนิยายไทยปัจจุบัน ช่วง พ.ศ.2516–2532” กล่าวไว้ว่า การสร้างตัวละครผู้เขียนต้องคำนึงถึงภูมิหลังของตัวละครด้วย เช่น การกล่าวถึงชาติกำเนิด การอบรม เลี้ยงดู การศึกษา สิ่งแวดล้อม ฯลฯ การกระทำ ความคิดของตัวละครสอดคล้องกับภูมิหลังที่เขียนหรือไม่ ผู้อ่านจับใจความได้หรือไม่ ใครคือตัวเอก (Man or Principal Character) ใครเป็นตัวรอง (Minor Subordinate Character) จะเห็นได้ว่าการสร้างตัวละครให้สมจริงนั้นเป็นสิ่งที่ต้องสรรค์สร้างอย่างละเมียดละไม เพื่อให้ผู้อ่านรู้สึกได้ถึงความสมจริงของตัวละคร ซึ่งในตัวละครตัวหนึ่งนั้นย่อมต้องแสดงออกทั้งทางด้านสว่างและด้านมืด ขึ้นอยู่กับว่าสถานการณ์และสิ่งแวดล้อมจะนำพาให้ตัวละครแสดงพฤติกรรมด้านใดออกมาได้เด่นชัดมากกว่ากัน

ดวงมน จิตร์จำนงค์ (2528: 158) กล่าวถึงความสำคัญของตัวละครว่าในโลกแห่ง ศิลปะวรรณคดี ตัวละคร ที่ครองใจผู้ชมย่อมต้องมีความซับซ้อนในบุคลิกภาพ ความคิด อารมณ์ซึ่งส่งผลต่อ พฤติกรรมและทำให้พฤติกรรมของตัวละครเหล่านั้นสมเหตุสมผลในสายตาของมนุษย์โดยทั่วไป ตัวละครที่เห็นได้รอบด้านย่อมโน้มน้าวความรู้สึกร่วมได้มากกว่าตัวละครที่เป็นเพียง “แบบ” ในลักษณะที่ตัวละครพึงมีลักษณะเป็นสากล มนุษย์ที่เป็นจริงอาจเป็นได้ย่อมต้องมีลักษณะเฉพาะตัวอันโดดเด่นเพียงพอ ที่จะทำให้ความมีชีวิตจิตใจของตัวละครนั้นตราตรึงอยู่ในความทรงจำของผู้อ่านผู้ชมนานเท่านาน

สรรเสริญ ศุทธิชัยนิมิต (2561) กล่าวถึง คาแรคเตอร์ ของญี่ปุ่นที่เรียกว่า “Yuru-Chara” (ยุรุคาระ) ที่ย่อมาจาก Yurui Character ซึ่งมีความหมายประมาณว่า คาแรคเตอร์สบายๆ ชิลๆ ตัวอย่างของ คาแรคเตอร์ประเภทนี้ก็ได้แก่ คุมะมง, ริระคุมะ และยังอีกหลายๆ คาแรคเตอร์ที่จัดรวมอยู่ในคาแรคเตอร์ที่เรียกว่า Yuru-Chara ซึ่งคาแรคเตอร์หลายๆตัว ดูออกแบบง่ายๆ แม้คนที่ไม่สันทัดในการวาดรูปก็สามารถวาดตามได้สบายๆทีเดียวเพียงแต่มีวิธีคิดในการออกแบบที่น่าสนใจ จึงทำให้เป็นที่นิยมและเข้าถึงผู้คนได้อย่างดี อันที่จริงแล้วคาแรคเตอร์ลักษณะนี้ไม่ใช่เรื่องใหม่เลยเพราะมันมีเกิดขึ้นมาหลายสิบปีแล้ว แต่กำลังได้รับความนิยมมากขึ้น เนื่องจาก

นำมาใช้ประโยชน์ต่อธุรกิจและการตลาดได้จริง หากใช้มันอย่างถูกต้อง สิ่งที่น่าสนใจของคาแรคเตอร์ประเภทนี้ คือนอกจากจะดังด้วยตัวของมันเองจนผลิตเป็นสินค้าต่างๆ ได้มากมายแล้ว ยังส่งเสริมภาพลักษณ์ หรือ แบรนด์ของหน่วยงานและบริษัทได้อีกด้วย หรือแม้แต่ในการ์ตูนญี่ปุ่นบางเรื่อง หรือเกมส์บางเกม ยังใส่ตัวละครที่เป็น Yuru-Chara ลงไปด้วยเพื่อให้ดึงกลุ่มเป้าหมายที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมายหลักจริงๆ ของเขาให้มาสนใจได้อีกด้วยยกตัวอย่างง่ายๆ ที่คาแรคเตอร์ที่หลายๆคนรู้จักกันเป็นอย่างดีอย่าง คุมะมง เดิมทีเป็นคาแรคเตอร์ เพื่อโปรโมทการท่องเที่ยวให้จังหวัด คุมาโมโตะ และส่งเสริมการขายสินค้าท้องถิ่น แต่ในปัจจุบันคาแรคเตอร์คุมะมง ได้ดังไปทั่วโลกแล้ว มีสินค้าคาแรคเตอร์มากมายที่ไม่จำเป็นต้องเป็นสินค้าประจำจังหวัดอีกต่อไป

หัฐณัฐ นาคไพจิตร (2557) ได้ศึกษาและวิเคราะห์องค์ประกอบการออกแบบคาแร็คเตอร์ดีไซน์เพื่อกลุ่มเป้าหมาย ไว้ว่านักออกแบบจะสามารถประยุกต์หรือสร้างแรงบันดาลใจ เพื่อนำไปประกอบในงานที่มีงานสร้างสรรค์คาแร็คเตอร์เพื่อสร้างความน่าสนใจให้กับสื่ออีกหลายประเภท ไม่ว่าจะเป็นการ์ตูน เกม งานแอนิเมชั่น งานประเภทสื่อสิ่งพิมพ์หรืองานโฆษณา ที่สามารถสร้างมูลค่าได้มหาศาลดังนั้นหากนำคาแร็คเตอร์ของพะยูนมาออกแบบให้ดูน่ารักและทันสมัยเป็นที่น่าจดจำ

ปกรณ์กิตศ์ หาญณรงค์ศักดิ์ (2555) ได้กล่าวไว้ว่า การออกแบบตัวละครคือ การสร้างตัวละคร ขึ้นมาใช้งานจากจินตนาการโดยผ่านแนวคิดหรือหัวข้อ ที่ถูกกำหนดขึ้น หลักการออกแบบตัวละคร ประกอบด้วย

1. เนื้อเรื่อง
2. แนวคิด
3. ข้อมูลของตัวละคร
4. รูปแบบในทางที่ต้องการ ดังนั้น การออกแบบตัวละคร เป็นบุคลิกพิเศษเฉพะตัวของตัวการ์ตูน ตัวการ์ตูนที่ดีควรมี เอกลักษณ์ของตัวเอง เพื่อให้คนดูสนใจจดจำ และติดตาม เช่น ตัวละครคนแคระทั้งเจ็ด ใน ภาพยนตร์เรื่องสโนวไวท์ แต่ละตัวละครจะมีบุคลิกที่แตกต่างกันออกไป ทั้งนี้เราสามารถใช้บุคลิก พิศษของตัวละครแต่ละตัวเพิ่มสีสัน ให้กับเนื้อเรื่องของการ์ตูนได้ด้วย

อรนัดดา จันทร์เจริญฤทธิ์ (2561) ได้แบ่งประเภทการ์ตูนและตัวละครออกเป็น แบ่งประเภทของการ์ตูนและตัวละคร ออกเป็น

1. Shonen Manga โชเน็นมังงะ คือการ์ตูนสำหรับเพศชาย เช่น นิตยาสาร Shonen Jump เขียนขึ้นโดยผู้ชาย และมีกลุ่มผู้อ่านเป็นผู้ชาย เน้นไปที่แนวแอคชั่น สงคราม การต่อสู้ วีรบุรุษ ความรับผิดชอบต่อครอบครัว เพื่อนพ้อง ส่วนธีมของเรื่องจะเป็นแนวประวัติศาสตร์ แฟนตาซี ผจญภัย กีฬา ลึกลับ

2. Shojo Manga โชโจมังงะ คือการ์ตูนสำหรับเพศหญิง เช่น นิตยสาร Shoji Beat เขียนขึ้นโดยผู้หญิง และมีกลุ่มผู้อ่านเป็นผู้หญิง เน้นไปที่แนวรักโรแมนติก โมโลดราม่า เกียรติยศ พันธะครอบครัวหรือกลุ่มเพื่อน แต่ส่วนใหญ่จะเน้นไปที่ความสัมพันธ์

3. Kodomo Manga โคโดโมะมังงะ คือ การ์ตูนสำหรับเด็ก เช่น โดราเอม่อน แฮมทาโร่

4. Dojinshi โดจินชิ เป็นการ์ตูนประเภทหนึ่งที่เกิดจากกลุ่มแฟนการ์ตูน ที่นำเอาการ์ตูนหรือตัวละครในเรื่องมาต่อเติม เขียนเรื่องต่อจากเดิม นำมาพลิกแพลงเนื้อหา หรือเขียนขึ้นใหม่

5. Yaoi ยาโออิ เป็นมังงะนำเสนอเรื่องโรแมนติกระหว่างผู้ชายกับผู้ชาย เขียนขึ้นโดยผู้หญิง เนื้อหาเน้นเรื่องความสัมพันธ์

6. Yuri ยูริ เป็นมังงะที่เกี่ยวกับความรับระหว่างผู้หญิงกับผู้หญิง โดยเน้นที่ด้านอารมณ์ความรู้สึก หรือกามารมณ์ของความสัมพันธ์

7. Lolicon โลลิคอน เป็นเรื่องราวของชายวัยกลางคนที่มีความสัมพันธ์กับเด็กสาว

ประเภทของตัวละคร

Lolicon เป็นตัวละครเด็กผู้หญิง อยู่ในวัยที่ยังไม่โตเต็มที่ แต่มีการเน้นสรีระของผู้หญิง เช่น มีหน้าอกใหญ่ มีการแสดงท่าทางน่ารัก และอีโรติก

Boshojo หมายถึง เด็กสาวน่ารัก (pretty or cute) จะเป็นตัวละครหญิงที่อยู่ในช่วงวัยมัธยม เป็นประเภทของตัวละครที่ได้รับความนิยมมากในนิตยสารรายสัปดาห์

Moe หากแปลตามภาษาญี่ปุ่นจะแปลว่า ตูมขึ้น, แตกหน่อ เป็นตัวละครที่มีลักษณะเหมือนเด็ก ไม่เน้นสรีระ จุดเด่นคือดวงตาที่ใหญ่มากและเป็นประกาย จุดดึงดูดของตัวละครประเภทนี้คือ ลักษณะที่ดูบริสุทธ์ ไร้เดียงสา และน่าเอ็นดูแบบเด็กๆ

กฤษกร (2550) เขียนบทความผ่านสื่อออนไลน์ เกี่ยวกับการวิเคราะห์ตัวละคร กล่าวว่า คนเขียนบทเวลาเขียนจะต้องเห็นภาพตัวละครดังนี้

- Appearance คือ รูปภายนอกของตัวละคร เช่น สวย หล่อ พิการ ตัวดำ ขาว ผมหยิก แขนยาว ขาสั้น รวมไปถึงลักษณะการแต่งตัวของตัวละคร ซึ่งคนเขียนจะต้อง

เห็นรายละเอียดเหล่านี้เป็นภาพ และต้องเห็นภาพเหล่านี้ของตัวละครทุกตัว ไม่ใช่เห็นเฉพาะพระเอกนางเอก อาจจะทำเป็นชาร์ตติดไว้ที่ข้างฝาเลยก็ได้

- Background คือ ภูมิหลังของตัวละคร เช่น ตัวละครที่มีนิสัยเห็นแก่ตัว มักจะมาจากครอบครัวที่ แตกแยก
- Point of View คือ มุมมองหรือทัศนคติของตัวละคร เช่น เกาลัดใน “ปลายเทียน” มักจะเป็นคนที่ร่าเริง ทั้งๆ ที่พื้นฐานมาจากครอบครัวที่ล้มละลาย แต่ชอบช่วยเหลือคน เพราะว่าพ่อแม่ไม่ได้เลิกกัน และพ่อแม่ก็ไม่ได้ทารุณต่อลูก เป็นพ่อแม่ที่รักลูก เกาลัดจึงไม่ขาดความรักอีกทั้งยังมีน้ำใจ มองโลกในแง่ดี รวมทั้งอังศุมาริน ซึ่งเป็นคนที่ก้าวร้าว แข็งกระด้าง เพราะพื้นฐานคือพ่อแม่เลิกกัน ต้องอยู่ในสวนกับแม่และยาย ซึ่งเป็นผู้หญิงทั้งหมด ต้องทำงานหนักมากเลยต้องแข็งกระด้าง มุมมอง หรือ Point of view ของตัวละครแต่ละตัว นอกจากจะแตกต่างกันที่พื้นฐานทางชีวิตและครอบครัวแล้ว ยังมีปัจจัยอื่น ๆ อีก เช่น อายุ เพศ สภาพแวดล้อมที่ตัวละครต้องพบเจอ เช่น ตัวละครนักเรียนหญิงที่เรียนโรงเรียนช่างกลก็มักจะมีความคิดและการทำกิจกรรมที่แตกต่างจากนักเรียนหญิงที่มาจากโรงเรียนหญิงล้วน ตัวละครที่อายุต่างกันมักจะมีมุมองที่ต่างกัน ซึ่งรายละเอียดเหล่านี้คนเขียนบทต้องไม่ละเลย เพราะยิ่งเก็บรายละเอียดได้มากเท่าไร ภาพของตัวละครก็จะยิ่งชัดเจนขึ้น หลังจากที่วิเคราะห์ตัวละครโดยใช้หลักทั้ง 3 ข้อแล้ว ก็จะนำไปสู่การสร้าง Dialogue (บทสนทนา) หรือ Monologue (บทพูดคนเดียว เช่น การบรรยายความเป็นมาของตัวเอง) แต่ Monologue จะไม่ใช้พร่ำเพรื่อ เพราะคนเราจะไม่มีใครพูดคนเดียวในชีวิตจริง ถ้าจะใช้ก็จะใช้สั้นมากๆ เพราะฉะนั้นแต่ละตัวละครจะไม่มีทางเหมือนกัน เพราะคนอาชีพเดียวกัน ยังไม่เหมือนกันเลย หรือพี่น้องที่คลานตามกันมา ถูกเลี้ยงมาในครอบครัวเดียวกัน เรียนโรงเรียนเดียวกัน พื้นฐานเหมือนกันทุกอย่างก็ยังมีลักษณะที่ต่างกันในรายละเอียด ซึ่งจะทำให้การสร้าง Dialogue จะต้องต่างกันตามลักษณะของตัวละคร ดังนั้นก่อนสร้าง Dialogue ต้องทำ Characterization (โดยใช้หลักทั้ง 3 ข้อ) ให้ดี และละเอียดเสียก่อน เทคนิคการสร้างสถานการณ์ ดังได้กล่าวแล้วว่า สถานการณ์เกิดจาก Conflict เพราะฉะนั้นเมื่อเรามี Theme, Plot และ Character แล้ว เราจะต้องสร้าง Conflict และจะต้องมีทุกฉาก คือในแต่ละฉากจะต้องมี Conflict ซึ่งจะทำให้คนสนใจ

2.2 เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมความเป็นที่นิยม

สุรีรัตน์ เรืองประยูร และ ปฏิยุทธ์ ธันวานนท์(2560: 91) กล่าวถึงคำว่า “Popular Culture” ว่ามีการใช้คำเรียกในภาษาไทยหลายแบบ เช่น วัฒนธรรมสมัยนิยม วัฒนธรรมประชานิยม ซึ่งไม่ว่าจะใช้คำใดก็ตามการพิจารณาว่าสิ่งๆ นั้นเป็นความนิยมของ ผู้คนในยุคสมัยหรือเป็นวัฒนธรรมสมัยนิยมหรือไม่นั้น อาจพิจารณาได้จากเกณฑ์ทั้ง 4 ประการ ได้แก่

(1) เป็นสิ่งที่ชื่นชอบหรือยอมรับโดยผู้คนจำนวนมาก

(2) เป็นสิ่งที่ถูกมองว่าต่ำชั้นและไร้คุณค่าหรือรสนิยมทางศิลปะ

(3) เป็นสิ่งที่ออกแบบมาหรือสร้างขึ้นเพื่อให้คนจำนวนมากชื่นชอบ เพื่อประโยชน์ทางการค้า และบริโภคนิยม

(4) เป็นสิ่งที่สร้างขึ้นโดยผู้คนเพื่อพวกเขาเอง

Storey John (2006) ได้จัดหมวดหมู่ความหมายของวัฒนธรรมสมัยนิยมเป็นกลุ่มๆ หลายกลุ่ม แต่เมื่อกล่าวโดยสรุปแล้วจะหมายถึง วัฒนธรรมอะไรก็ตามที่เป็นที่ยอมรับและชื่นชอบของคนจำนวนมาก ที่มีแหล่งกำเนิดมาจากประชาชน เป็นวัฒนธรรมขนานแท้และดั้งเดิมของประชาชนหรือชาวบ้านร้านตลาดทั่วไป นั่นก็คือวัฒนธรรมประชาชน เช่น ละครโทรทัศน์น้ำเน่า รวมไปถึงเป็นวัฒนธรรมที่เกิดจากการต่อสู้ ต่อรอง

2.3 เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมแอนิเมชั่นและการ์ตูนที่ประเทศญี่ปุ่น

สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ(2552) ได้เขียนในรายงาน “อุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ไทยปี 2550 แอนิเมชั่นและเกม” ว่าอุตสาหกรรมแอนิเมชั่นเป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ที่มีการขยายตัวต่อเนื่องและมีความต้องการของตลาดสูง โดยจากการศึกษาของ National Association Software and Service Company (NASSCOM) ซึ่งศึกษามูลค่าอุตสาหกรรมแอนิเมชั่นทั้งสองด้าน คือ ด้านมูลค่าตลาด (Demand Perspective) และด้านมูลค่าการผลิตแอนิเมชั่น (Animation Developers’ Perspective) โดยรายงานการศึกษาดังกลาวชี้ให้เห็นถึงความต้องการผลงานแอนิเมชั่นที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องทุกปี

กวี บ้านไทและ สุชาติ สวัสดิ์ศรี (2526) ผู้เขียนบทความ “วัฒนธรรมการ์ตูนในญี่ปุ่น” ได้กล่าวไว้ว่าสำหรับผู้ที่ได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับงานเขียนของญี่ปุ่น ต่างก็เห็นตรงกันว่าไม่มีประเทศไหนอีกแล้วที่ผลิตการ์ตูนออกมาป้อนตลาดหนังสือของตนได้มากเท่ากับญี่ปุ่น

วิภา อุตมฉันทร์ (2541: 117) กล่าวว่า สำหรับการ์ตูนในญี่ปุ่น จัดได้ว่าเป็นธุรกิจขนาดใหญ่ของประเทศโดยเฉพาะธุรกิจด้านสิ่งพิมพ์ ที่มีส่วนแบ่งการตลาดมากกว่า 1 ใน 3 ของสิ่งพิมพ์รายสัปดาห์และรายเดือนทั้งหมดรวมกัน เป็นการเติบโตทางด้านเศรษฐกิจอย่างสูงต่อเนื่อง ตั้งแต่ปี พ.ศ.2529 ซึ่งอยู่ที่ 29.1% มาเป็น 35.6% ในปีพ.ศ.2535 โดยมียอดรวมตลอดทั้งปีประมาณ 1.3 พันล้านเล่ม เทียบเท่ากับ 10 เล่มต่อประชากรทุกคนนอกจากนั้น ยังพบว่าการ์ตูนยอดฮิตจะมีอิทธิพลเหนือชีวิตจิตใจของเด็ก เช่น การแต่งกาย คำพูด การกระทำของตัวละคร ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเลียนแบบของเด็ก

2.4 แนวความคิดเกี่ยวกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์

คาร์ล กุสตาฟ จุง มีแนวคิดสำคัญดังนี้

1. โครงสร้างบุคลิกภาพ เป็นการทำงานร่วมกันระหว่าง จิตสำนึก, จิตใต้สำนึก, กระบวนการจิตใต้สำนึกที่สั่งสม, บทบาทที่ต้องแสดงตนตาที่สังคมคาดหวัง, ลักษณะความเป็นชายและความเป็นหญิง รวมถึงส่วน ที่ถูกบดบังอยู่ภายใต้จิตสำนึก ขนบประเพณี

2. Self คือ แกนกลางของบุคลิกภาพ เป็นจุดรวมลักษณะอื่น ๆ ของบุคลิกภาพให้มีการประสม ประสานกันอย่างมีสมดุลและมั่นคง

3. Attitude มี 2 ลักษณะกว้าง ๆ คือ Extraversion และ Introversion 4. Fuctions สภาพทางจิตใจของมนุษย์แบ่งเป็น

4 ประเภท - ความคิด - ความรู้สึก - การสัมผัสรู้ – ญาณสังหรณ์

ซิกมันด์ ฟรอยด์ ได้แบ่งแนวคิดสำคัญไว้เป็น 6 หัวข้อ ได้แก่

1. จิตใต้สำนึก ฟรอยด์เปรียบเทียบว่าจิตใจมนุษย์มีสภาพคล้ายภูเขาน้ำแข็งที่ลอยอยู่ในมหาสมุทร มีส่วนที่อยู่เหนือผิวน้ำเป็นส่วนน้อย อยู่ใต้ผิวน้ำเป็นส่วนใหญ่ ส่วนที่ลอยอยู่เหนือผิวน้ำเปรียบเสมือนกับจิตที่มีความสำนึกควบคุมอยู่เป็นส่วนที่ปรากฏแก่สายตาโลก แต่ส่วนที่อยู่ใต้ผิวน้ำเปรียบเสมือนกับจิตใต้สำนึกและจะไม่ปรากฏแก่สายตาโลก

2. โครงสร้างบุคลิกภาพประกอบด้วย - Id ทุกคนมีมาแต่กำเนิด - Ego การรู้ การเข้าใจ การใช้เหตุผล การแสวงหาวิธีเพื่อตอบสนอง Id - Super Ego เกิดจาการเรียนรู้ แต่มีเรื่องค่านิยม เช่น ความดี, ชั่ว, ถูก, ผิด ฯลฯ เข้ามา เกี่ยวข้องด้วย ซึ่งลักษณะทั้ง 3 ข้อจะมีอิทธิพลต่อกันและทำงานร่วมกัน บุคลิกภาพจะขึ้นอยู่กับการทำงานประสานร่วมกันของทั้ง 3 ข้อ
3. ขั้นตอนของการพัฒนาบุคลิกภาพ มีลักษณะพัฒนาการและประสบการณ์ในวัยเด็กและทารกเป็นรากฐาน
4. สัญชาตญาณ สามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ คือ
   - ฐิติสัญชาตญาณ (Life Instinct) คือ สัญชาตญาณเพื่อเอาชีวิตรอดและการดำรงเผ่าพันธ์
   - ภังคสัญชาตญาณ (Death Instinct) คือ สัญชาตญาณในส่วนลึกของจิตใจ ที่มีแรง กระตุ้นให้ก้าวร้าว ทำลาย
5. ความหวาดกลัว (Anxiety) แบ่งเป็น หวาดกลัวสิ่งแวดล้อมทางสังคมที่อยู่รอบตัวเรา, หวาดกลัวตนเอง และหวาดกลัวที่เกิดจากความสำนึกผิดชอบชั่วดี
6. Ego และกลวิธีการป้องกันตัว (Defense Mechanism)

2.5 แนวความคิดเกี่ยวกับพัฒนาการของตัวละคร

ปพักตร์อร ธรรมกวินทิพย์ และ บารนี บุญทรง (2015) ได้อธิบายถึงทฤษฎี “Monomyth” หรือ “ทฤษฎีการผจญภัยของวีรบุรุษ” ของ โจเซฟ แคมพ์เบลล์ที่เขียนในหนังสือ The Hero with a Thousand Faces ว่าวงจรการผจญภัยของวีรบุรุษสามารถแบ่งออกได้ เป็ น 3 ขั้นตอนใหญ่ คือ การออกเดินทาง (Departure) การครอบครู (Initiation) และการเดินทางกลับ (Return) ในขั้นตอนทั้งสาม ยังแบ่งออกเป็นขั้นตอนย่อยอีก รวมทั้งสิ้น 17 ขั้นตอน (Campbell, 1973, pp.47-243) ดังนี้

ขั้นตอนการออกเดินทาง

1.เสียงเรียกส่กูารผจญภัย (The Call to Adventure) ขั้นตอนเสียงเรียกสู่การผจญภัยเป็นจุดเริ่มต้นที่วีรบุรุษจะประสบกับเหตุการณ์บางอย่าง หรือได้ พบบุคคลที่กระตุ้นให้วีรบุรุษออกผจญภัยอันจะเป็นจุดเปลี่ยนของชีวิต วีรบุรุษจะต้องเดินทางออกจากโลก เดิมที่เขาคุ้นเคยไปสู่โลกแห่งการผจญภัยที่เขาไม่เคยรู้จักมาก่อนและไม่รู้ว่าจะมีอะไรรออยู่เบื้องหน้า

2.การปฏิเสธเสียงเรียก (Refusal of the Call) วีรบุรุษบางคนไม่เต็มใจที่จะออกผจญภัย และอาจปฏิเสธเสียงเรียกสู่การผจญภัย อันมีสาเหตุมาจากความกลัวเนื่องจากไม่รู้ว่ามีอะไรรออยู่เบื้องหน้า แต่โดยปกติมักมีเหตุให้วีรบุรุษต้องออกผจญภัยในที่สุด

3.ความช่วยเหลือจากพลังเหนือธรรมชาติ (Supernatural Aid) วีรบุรุษมักได้รับการปกป้องคุ้มครองและได้รับความช่วยเหลือจากผู้ที่มีพลังเหนือธรรมชาติ ซึ่งอาจเป็นการให้การปกป้อง ให้คำปรึกษา หรือได้รับของวิเศษ

4.การข้ามธรณีประตูแรก (The Crossing of the First Threshold) วีรบุรุษเดินทางมาถึงเขตแดนที่จะเข้าสู่โลกที่เขาไม่คุ้นเคย เปรียบได้กับการข้ามธรณีประตู โดยปกติวีรบุรุษต้องผ่านการทดสอบจากผู้พิทักษ์ธรณีประตูเสียก่อนจึงจะผ่านธรณีประตูเข้าไปได้

5.การติดอยู่ในท้องปลาวาฬ (The Belly of the Whale) เมื่อก้าวเข้าสู่แดนของการผจญภัยก็เปรียบได้กับการที่วีรบุรุษตกอยู่ในสถานที่อันมืดมิดเหมือนอยู่ ในท้องของปลาวาฬ ซึ่งน่าหวาดกลัวและเต็มไปด้วยอันตราย วีรบุรุษจะรู้สึกอับจนหนทางและไม่รู้ว่าจะหาทางออกได้อย่างไร

ขั้นตอนการครอบครู

6.ถนนแห่งการทดสอบทดลอง (The Road of Trials) เมื่อออกมาจากท้องปลาวาฬได้ วีรบุรุษจะถูกทดสอบหลายต่อหลายครั้ง แต่การทดสอบเหล่านี้เป็นเพียงการทดสอบเล็กๆ น้อยๆ ที่ยังไม่หนักหนาสาหัสอย่างแท้จริง

7.การพบกับองค์เทวี (The Meeting with the Goddess) วีรบุรุษจะได้พบกับเทพเทวี โดยแคมพ์เบลล์มองว่าผู้หญิงคือผู้ให้บทเรียนที่ยิ่งใหญ่แก่วีรบุรุษ ทั้งในแง่ความดีงามแห่งรักแท้ ความรักความสัมพันธ์ระหว่างชายหญิง และบทเรียนที่ลึกซึ้งเกี่ยวกับชีวิต ในหลากหลายแง่มุม

8.หญิงในฐานะผู้ยั่วยวน (Woman as the Temptress) ขั้นตอนหญิงในฐานะผู้ยั่วยวนเป็นบททดสอบอย่างหนึ่งที่จะพิสูจน์ว่าวีรบุรุษสามารถข้ามพ้น ความลุ่ม หลงทางกายไปสู่การชำระล้างจิตใจให้บริสุทธิ์ได้หรือไม่

9.การเป็นหนึ่งเดียวกับพระบิดา (Atonement with the Father) ในขั้นตอนนี้วีรบุรุษจะเผชิญกับการทดสอบอันสาหัสสากรรจ์จากพลังหรืออุปสรรคที่ยิ่งใหญ่ที่สุดสำหรับวีรบุรุษ เนื่องจากพระบิดาคือสัญลักษณ์แทนพลังและอำนาจสูงสุดซึ่งชี้เป็นชี้ตาย บังคับควบคุมสรรพ สิ่งทั้งหลาย

10.การเปลี่ยนสถานะเป็นเทพเจ้า (Apotheosis) เมื่อวีรบุรุษผ่านบททดสอบอันสาหัสสากรรจ์มาได้ ความคิดและมุมมองของเขาจะเปลี่ยนแปลง ไปราวกับเขาได้เกิดใหม่กลายเป็นคนอีกคนหนึ่ง หรือราวกับกลายเป็นเทพเจ้า เขาจะไม่มองเฉพาะ ผลประโยชน์ส่วนตนแต่จะคานึงถึงผลประโยชน์ของสังคมโดยรวม

11.ความดีงามสูงสุด (The Ultimate Boon) วีรบุรุษจะได้ครอบครองสิ่งล้ำค่าสูงสุดซึ่งเขาออกผจญภัยมาเพื่อตามหา ความดีงามสูงสุดหรือ สิ่งล้ำค่าสูงสุดของวีรบุรุษแต่ละคนไม่จำเป็นต้องเหมือนกัน

ขั้นตอนการเดินทางกลับ

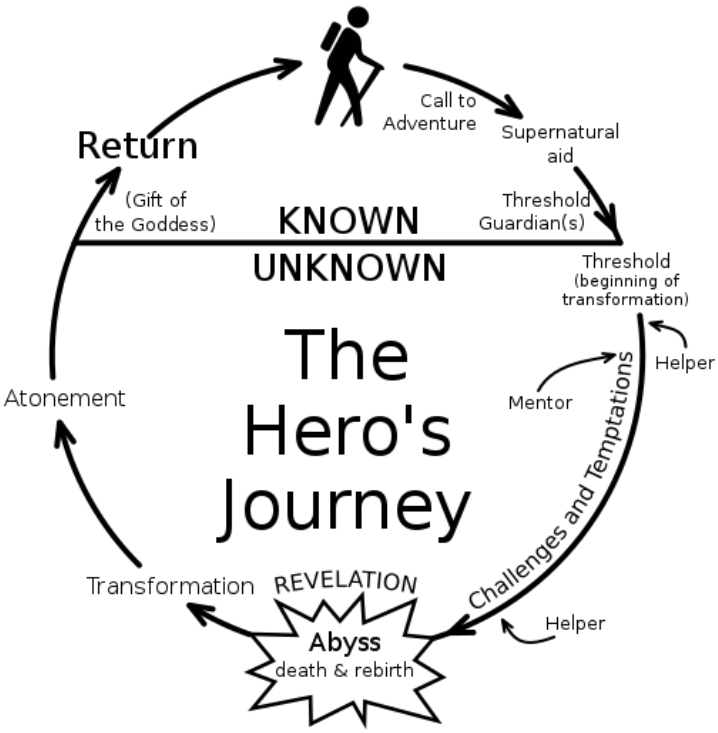
12.การปฏิเสธที่จะเดินทางกลับ (Refusal of the Return) เมื่อวีรบุรุษค้นพบหรือได้รับสิ่งดีงามสูงสุดแล้ว วีรบุรุษบางคนอาจปฏิเสธที่จะเดินทางกลับสู่โลก เดิมเนื่องจากวีรบุรุษได้พบสิ่งที่ต้องการและมีความสุขกับสภาวะในขั้นตอนนี้แล้ว

13.การหลบหนีโดยใช้เวทมนตร์ (The Magic Flight) สำหรับวีรบุรุษที่ตัดสินใจเดินทางกลับ หากเขานำความดีงามสูงสุดหรือสิ่งดีงามสูงสุดกลับมา ด้วยโดยไม่ได้รับความยินยอมจากผู้พิทักษ์รักษาสิ่งๆ นั้น เขาก็จะถูกไล่ล่า จึงต้องหลบหนี โดยมักใช้เวท มนตร์หรือสิ่งวิเศษในการหลบหนี

14.การช่วยเหลือจากด้านนอก (Rescue from Without) สำหรับวีรบุรุษที่ปฏิเสธที่จะเดินทางกลับ ก็จำเป็นต้องมีการช่วยเหลือจากด้านนอก คือจากสิ่งอื่น หรือผู้อื่นที่จะกระตุ้นให้เขาเดินทางกลับสู่โลกเดิม เนื่องจากในทัศนะของแคมพ์เบลล์ ผู้ที่จะเป็นวีรบุรุษได้ จะต้องนำสิ่งดีงามสูงสุดที่เขาได้รับ กลับมามอบให้กับโลกเดิมเพื่อให้ผู้คนในโลกเดิมได้รับประโยชน์จากสิ่งดีงามสูงสุดนั้นด้วย

15.การข้ามธรณีประตูของการกลับคืน (The Crossing of the Return Threshold) ขั้นตอนนี้วีรบุรุษจะต้องสร้างสมดุลระหว่างโลกแห่งการผจญภัยกับโลกเดิมก่อนการผจญภัย ด้วยการปรับสภาพจิตใจ เตรียมจิตใจให้พร้อมกลับคืนสู่โลกเดิม เพื่อให้เขาสามารถดำรงชีวิตอยู่ในโลกเดิมได้ อย่างปกติสุข

16.เจ้าแห่งสองโลก (Master of the Two Worlds) เมื่อวีรบุรุษสามารถสร้างสมดุลระหว่างโลกแห่งการผจญภัยกับโลกเดิมก่อนการผจญภัยได้โดย ไม่ได้ละทิ้งบทเรียนหรือสารสาระที่เขาได้รับระหว่างการผจญภัย แต่ผสมผสานสิ่งที่เขาเรียนรู้เข้ากับโลกเดิม ก่อนการผจญภัย เขาจะเปรียบเหมือนเจ้าแห่งโลกทั้งสอง 17.อิสระแห่งการดำรงอยู่ (Freedom to Live) เมื่อผสมผสานประสบการณ์จากโลกแห่งการผจญภัยกับโลกเดิมเข้าด้วยกันได้ และเปรียบ เหมือนเจ้าแห่งสองโลก ในท้ายที่สุดวีรบุรุษก็จะมีอิสระในการดำรงชีวิตอย่างเต็มที่



ภาพที่ 1 การเดินทางของวีรบุรุษ

ที่มา : shorturl.at/elrL0

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

บทความวิจัยเรื่อง วิเคราะห์ตัวละครหลักในแอนิเมชั่นเรื่องดาบพิฆาตอสูร (Kimetsu no Yaiba) ใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพโดยการกำหนดปัญหาการวิจัย ศึกษาและรายงานเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย การเก็บรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์ตัวละคร โดยมีรายละเอียดการวิจัยดังนี้

3.1 แหล่งข้อมูล

แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาวิเคราะห์ตัวละครหลักในแอนิเมชั่นเรื่องดาบพิฆาตอสูร (Kimetsu no Yaiba) แบ่งออกเป็นแหล่งข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ และแหล่งข้อมูลด้านเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

3.1.1 แหล่งข้อมูลประเภทอิเล็กทรอนิกส์ คือ ภาพยนต์แอนิเมชั่นเรื่อง ดาบพิฆาตอสูร (Kimetsu no Yaiba) ฉบับภาษาญี่ปุ่น บทบรยายไทย ที่นำมาเผยแพร่ในเว็ปไซต์

3.1.2 แหล่งข้อมูลด้านเอกสารต่าง ๆ ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจากหนังสือ ตำราทางวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากหอสมุด และข้อมูลจากเอกสารบทความตีพิมพ์ตามสื่อต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับแอนิเมชั่น คาแรคเตอร์ และการวิเคราะห์ตัวละคร ทฤษฎีต่างๆ รวมไปถึงการค้นคว้าข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต

3.2 วิธีการวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.2.1 การวิเคราะห์ตัวบท

เป็นกระบวนการวิเคราะห์เนื้อหาในแอนิเมชั่นเรื่อง ดาบพิฆาตอสูร (Kimetsu no Yaiba) เพื่อศึกษาคุณลักษณะด้านเนื้อหา เช่น ลักษณะทางกายภาพของตัวละคร บุคลิกภาพของตัวละคร ประเภทของตัวละคร ฯ ภูมิหลังของตัวละคร พัฒนาการของตัวละคร และรายละเอียดอื่น ๆ ที่ส่งผลต่อลักษณะนิสัยของตัวละครหลัก เพื่อนำมาวิเคราะห์ โดยผู้วิจัยมีขั้นตอนการวิเคราะห์เนื้อหา ดังนี้

1) ผู้วิจัยรับชมแอนิเมชั่นเรื่อง ดาบพิฆาตอสูร (Kimetsu no Yaiba) ผ่านทางสื่อออนไลน์ 1 รอบ
2) ผู้วิจัยรับชมแอนิเมชั่นซ้ำเพื่อวิเคราะห์ตัวละครตามหัวข้อที่กำหนดไว้โดยสอดคล้องกับกรอบแนวคิดของการวิจัยครั้งนี้
3) ผู้วิจัยศึกษาค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมจากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับแอนิเมชั่นที่ต้องการศึกษา เพื่อประมวลผลเข้ากับการตีความของผู้วิจัย
4) สรุปผลการวิเคราะห์

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

คุณลักษณะด้านต่างๆ ของตัวละครหลักของเรื่อง โดยวิเคราะห์ทีละตัวละคร เพื่อให้เห็นถึงลักษณะการสร้างตัวละครที่มีคาแรคเตอร์กลายเป็นที่นิยมในปัจจุบัน

ตารางที่ 3.1 ตัวอย่างตารางลักษณะตัวละครในแอเมชั่นเรื่อง ดาบพิฆาตอสูร (Kimetsu no Yaiba)

ตัวละคร	คามะโดะ ทันจิโร่	คามาโดะ เนซึโกะ	อากาซึมะ เซ็นนิตสึ	ฮาชิบิระ อิโนะสึเกะ	โทมิโอกะ กิยู
ลักษณะตัวละคร ประเภทตัวละคร บุคลิกภาพ ลักษณะทาง กายภาพ ภูมิหลัง					

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลจากการรับชมแอนิเมชั่นเรื่อง ดาบพิฆาตอสูร (Kimetsu no Yaiba) โดยตีความหมายของตัวบท และนำกรอบแนวความคิดเกี่ยวข้องมาใช้ในการวิเคราะห์ ได้แก่ 1) ทฤษฎีบุคลิกภาพของ คาร์ล กุสตาฟ จุง ใช้เพื่อวิเคราะห์บุคลิกภาพของตัวละคร

2) แนวคิดการผจญภัยของวีรบุรุษโดย คริสโตเฟอร์ โวกเลอร์ ใช้เพื่อวิเคราะห์พัฒนาการของตัวละคร

3.5 การนำเสนอข้อมูล

ในการนำเสนอผลการวิจัย ผู้วิจัยใช้การบรรยายเชิงวิเคราะห์ ประกอบกับทฤษฎีบุคลิกภาพของ คาร์ล กุสตาฟ จุง และ แนวคิดการผจญภัยของวีรบุรุษโดย คริสโตเฟอร์ โวกเลอร์ ที่นำมาใช้เป็นกรอบแนวทางในการวิจัย โดยนำเสนอเป็น 2 บท ได้แก่

บทที่ 4 คาแรคเตอร์ในการ์ตูนญี่ปุ่นและบทวิเคราะห์ตัวละครในแอนิเมชั่นเรื่อง ดาบพิฆาตอสูร (Kimetsu no Yaiba)

1) คามาดะ ทันจิโร่

2) คามาดะ เนซึโกะ

3) อากาสึมะ เซ็นนิตสึ

4) ฮาชิบิระ อิโนะสึเกะ

5) โทมิโยกะ กิยู

บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย และข้อเสนอแนะที่ได้รับจากการศึกษา

3.6 ทฤษฎีที่นำมาใช้เป็นกรอบแนวทางการวิจัย

- ทฤษฎีบุคลิกภาพของ คาร์ล กุสตาฟ จุง

แนวความคิดทฤษฎีบุคลิกภาพของ คาร์ล กุสตาฟ จุง จำแนกเป็นส่วนสำคัญ 2 ส่วน คือ (1) โครงสร้างบุคลิกภาพ (Structure of Personality) บุคลิกภาพตามความหมาย ของจุงคือจิต (Psyche) ซึ่งประกอบด้วยระบบต่าง ๆ เป็นส่วน ๆ มาทำงานรวมกัน ดังนี้

1. ตัวตน (Ego) เป็นส่วนที่รับรู้ข้อมูลและเป็นส่วนที่มีสติสัมปชัญญะ เป็นส่วนของความเข้าใจ ความจำ และระลึกรู้ในการแสดงพฤติกรรมตลอดจนความรู้สึกที่เป็นเอกลักษณ์

2. จิตใต้สำนึก ประกอบด้วย Personal Unconscious คือ ประสบการณ์ทั้งหมดที่ถูกเก็บกด ถูกลืม หรืออ่อนแอเกินที่จะกระตุ้นความรู้สึก และ เป็นประสบการณ์ของแต่ละบุคคล เอกลักษณ์ของแต่ละบุคคล การจินตนาการ และ Collective Unconscious คือ กระบวนการทางจิตใต้สำนึกที่สั่งสมลักษณะบุลิกภาพของมนุษย์หลายต่ออายุคน

3.จิตไร้สำนึกที่สะสมมาแต่อดีตกาล (Collective Unconscious) เป็นเสมือนที่รวบรวมและสะสมความทรงจำที่ซ่อนอยู่ภายใน และติดตาม สืบต่อ ตลอดจน ตกทอดเป็นมรดกจากบรรพบุรุษ

4. หน้ากาก (Persona) เป็นสิ่งที่ตัวละครใช้สวมไว้ เพื่อแสดงบทบาทต่างๆใน การแสดงหน้ากากยังแสดงปฏิกิริยา หรือตอบโต้กับ ข้อเรียกร้อง ทางสังคม และขนบธรรมเนียมประเพณี แต่ในเวลาเดียวกัน หน้ากากก็มีส่วนเสีย เพราะทำให้บุคคลเรียนรู้ที่จะปิดบังตัวตนที่แท้จริงไว้

5. ลักษณะของหญิงที่มีอยู่ในชาย (Anima) และลักษณะของชายที่มีอยู่ในหญิง (Animus) หรืออาจเรียกว่าลักษณะเพศแฝงเร้น ซึ่งเป็นการอธิบายถึงลักษณะความเป็นหญิงในบุคลิกภาพของผู้ชาย เช่น ความอ่อนโยน ความนิ่มนวล เป็นต้นลักษณะความเป็นหญิง ที่มักแฝงไว้ในชาย (Anima) และลักษณะความเป็นชายในบุคลิกภาพของผู้หญิง เช่น ความเข้มแข็ง ความเด็ดเดี่ยว ที่มักแฝงไว้ในตัวหญิงเช่นกัน

6. เงา (Shadow) เป็นรูป (Archetypes) เป็นสิ่งที่เรียกว่า สัญชาตญาณพื้นฐานที่มีคล้ายกับสัตว์พฤติกรรมที่ยังไม่ได้ขัดเกลา หรือพฤติกรรมที่แสดงความรู้สึกก้าวร้าว พฤติกรรมที่เป็นศัตรูกับผู้อื่น หรือเป็นพฤติกรรม ที่ไม่น่าชื่นชมรวมถึงความคิด ความรู้สึก และการกระทำที่สังคมไม่ยอมรับ

(2) ลักษณะบุคลิกภาพของแต่ละบุคคล แบ่งออกเป็น 2 ประเภท

1. ลักษณะของบุคลิกภาพแบบเก็บตัว (Introvert) มีลักษณะไม่สนใจสิ่งแวดล้อมเท่ากับตนเอง ชอบคิด ทำอะไรเงียบ ๆ คนเดียว ไม่ชอบเข้าสังคม อารมณ์อ่อนไหวง่าย เก็บความทุกข์ไว้กับตนเอง ไม่มีความมั่นใจในตนเอง หากบุคคลมีลักษณะดังกล่าวมากจะมีโอกาสเกิดความผิดปกติทางจิต ทางอารมณ์ และมีผลกระทบต่อบุคลิกภาพได้มาก

2. ลักษณะของบุคลิกภาพแบบเปิดเผย (Extrovert) มีลักษณะตรงกันข้ามกับพวกเก็บตัวสนใจสิ่งแวดล้อม ชอบเข้าสังคม เปิดเผย มีเพื่อนมาก ไม่ชอบเก็บความทุกข์ แต่จะพูดระบายให้คนอื่นจนหมด มักจะสนใจเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในโลกภายนอกมากกว่าสนใจในเรื่องของตน (วันอัยชะฮ์, 2559)

การพัฒนาการทางบุคลิกภาพ (The Development of Personality) คาร์ล กุสตาฟ จุงเน้นถึงคุณลักษณะของการมุ่งไปข้างหน้าเพื่อพัฒนาบุคลิกภาพ และเชื่อว่ามนุษย์ต้องการความก้าวหน้าโดยพยายามที่จะก้าวไปข้างหน้าโดยการพัฒนาตนเอง จากความสมบูรณ์น้อยไปสู่ความสมบูรณ์ที่สูงขึ้น

โดยเชื่อว่าหลักการเบื้องต้นของการพัฒนาการ (Basic Concept of Development) ของมนุษย์มีลักษณะ 3 ประการ พอสรุปได้ดังนี้

1. เป้าหมายของการพัฒนาการ (The Goal of Development) เป็นการแสวงหาเป้าหมายสูงสุดที่มนุษย์พึงแสวงหา นั่นคือการเข้าใจตนเอง (Self-Actualization) ซึ่งเป็นความสมบูรณ์สูงสุด เป็นบูรณการของทุก ๆ ระบบของบุคลิกภาพ โดยที่จิต (Psyche) ได้มีศูนย์กลางขึ้นใหม่ คือ ตน (Self) แทนศูนย์กลางเดิม คือ การรับรู้ในตนเอง (Ego) ดังนั้น Self จึงเป็นศูนย์กลางของบุคลิกภาพแทน Ego และจุดมุ่งหมายนี้ ทำให้มนุษย์พัฒนาตนเองอย่างไม่หยุดยั้งจนกว่าจะถึงจุดมุ่งหมายของการแสวงหา

2. อดีตกับอนาคต (Casually versus Theology) ทั้งอดีต และอนาคตเป็นสิ่งที่จะทำให้เข้าใจบุคลิกภาพของบุคคลโดยสมบูรณ์ซึ่งจะต้องระลึกเสมอว่า ปัจจุบันไม่ได้ถูกกำหนดจากอดีตเท่านั้น แต่ได้ถูกกำหนดโดยอนาคตด้วยเช่นนั้น ดังนั้นที่เราจะเข้าใจมนุษย์ได้นั้นจะต้องพิจารณามนุษย์ทั้งสองด้าน คือ ด้านหนึ่งมองในอดีต และอีกด้านหนึ่งก็จะมองในอนาคต และทัศนะทั้งสองนี้ เมื่อนำมาพิจารณาร่วมกันก็จะเป็นภาพของมนุษย์ที่สมบูรณ์ นอกจากนี้แล้วความคิดเห็นในเรื่องเป้าหมาย ซึ่งได้แก่ อนาคต (Teleology) หรือเป้าหมายสุดท้าย (Finalistic) จะเป็นตัวชี้นำ และกำหนดจุดมุ่งหมายของมนุษย์โดยตรง โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อพิจารณาในเรื่องจิต (Psyche) จะพบว่า จิตด้านหนึ่ง เป็นภาพของอดีต ที่หมกมุ่นอยู่ หรือตกตะกอนอยู่ ส่วนอีกด้านหนึ่ง จะเป็นภาพของการเริ่มก่อตัวขึ้นของความรู้สึกทั้งหมดที่ได้เข้ามาสู่จิต นอกจากนี้จิตยังเป็นความสามารถที่จะทำให้มนุษย์ตกเป็นทาส หรือเป็นนักโทษ ที่ไม่สามารถหลุดพ้นจากเรื่องเก่า ๆ ได้ ส่วนอนาคต จะทำให้มนุษย์รู้สึกมีความหวังที่จะมีชีวิตอยู่

3. พันธุกรรม (Heredity) เป็นสิ่งที่มีความสำคัญในทัศนะของจุง ทั้งนี้เนื่องจากพันธุกรรม เป็นพื้นฐานของสัญชาตญาณ ทางชีวภาพ ที่ทำหน้าที่สืบเผ่าพันธุ์ และสัญชาตญาณเป็นรากฐานในธรรมชาติของมนุษย์ เป็นตัวเชื่อมโยงมนุษย์กับอดีตของความเป็นสัตว์นอกจากนี้พันธุกรรม ยังเป็นมรดกจากบรรพบุรุษ ที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ของบรรพบุรุษ ซึ่งอาจก่อรูปเป็นรูปต่างๆ (Archetype) หรืออาจเป็นความจำในอดีต ซึ่งกลายเป็นส่วนหนึ่งของพันธุกรรมของมนุษย์ที่เกิดขึ้นซ้ำๆ กันหลายๆ ชั่วอายุคน

- ทฤษฎี “Monomyth” หรือ “ทฤษฎีการผจญภัยของวีรบุรุษ” โดย Christopher Vogler นักเขียนบทภาพยนต์ชื่อดังจากฮอลลิวูดได้นำแนวคิดการเดินทางของฮีโร่ที่คิดค้นโดย Campell มาประยุกต์ กลายเป็นจุดเริ่มต้นในการพัฒนาแบบเส้นทางฮีโร่ 12 ขั้นตอน นอกจากนี้ยังเป็นเส้นทางสำหรับชีวิตจริงของตัวเองเพื่อส่งเสริมความเข้าใจในชีวิต

    1. จุดเริ่มต้น ขั้นตอนนี้หมายถึงชีวิตปกติของตัวเอกในตอนเริ่มเรื่องก่อนการผจญภัยจะเริ่มขึ้น มันเป็นจุดเริ่มต้นและทำให้เห็นถึงลักษณะของฮีโร่ก่อนที่การผจญภัยจะ

เริ่มขึ้น บ่อยครั้งที่พระเอกจะเปลี่ยนไปตลอดเรื่อง เราอาจเห็นข้อบกพร่องร้ายแรงของพระเอกในช่วงต้นเรื่องนี้

2. **การผจญภัยที่เข้ามา** ฮีโร่ต้องเผชิญกับบางสิ่งที่ทำให้พวกเขาเริ่มการผจญภัยอาจเป็นปัญหาหรือความท้าทายที่พวกเขาต้องเอาชนะ โดยทั่วไปแล้วฮีโร่จะต้องตัดสินใจว่าจะทำการผจญภัยหรือไม่
3. **การปฏิเสธ** พระเอกพยายามปฏิเสธการผจญภัยเพราะความกลัว พวกเขาอาจรู้สึกไม่พร้อมหรือไม่ต้องการเสียสละสิ่งสำคัญของพวกเขา
4. **การพบที่ปรึกษา** ฮีโร่พบใครบางคนที่สามารถให้คำแนะนำและฝึกความพร้อมสำหรับการเดินทางข้างหน้า ทำหน้าที่เป็นที่ปรึกษา บุคคลนี้ให้คำแนะนำที่อาจเปลี่ยนความคิดของฮีโร่ได้
5. **ข้ามผ่านบททดสอบแรก** ฮีโร่ออกจากโลกธรรมดาเป็นครั้งแรกและข้ามขีดจำกัดไปสู่การผจญภัย ขั้นตอนนี้อาจดูเหมือนแทบจะหลีกเลี่ยงไม่ได้ แต่ก็แสดงถึงตัวเลือกที่ฮีโร่กำลังทำอยู่ เป็นบททดสอบที่พระเอกต้องผ่านเพื่อให้เรื่องราวเริ่มต้นขึ้นอย่างแท้จริง
6. **การทดสอบพันธมิตรและศัตรู แน่นอนว่าไม่ใช่ทุกอย่างจะราบรื่น** ฮีโร่จะได้เรียนรู้กฎของโลกใหม่ ในช่วงเวลานี้เขาต้องทนกับการทดสอบความแข็งแกร่งและการทดสอบเจตจำนง พบเพื่อนและเผชิญหน้ากับศัตรู ช่วงเวลานี้ในการเดินทางช่วยกำหนดความสัมพันธ์ของพระเอกกับตัวละครอื่น ๆ ในเรื่อง ในระหว่างการเดินทางส่วนนี้พระเอกได้เรียนรู้ว่าใครจะช่วยและใครจะขัดขวาง
7. **การพบกับฝ่ายตรงข้าม** ความพ่ายแพ้เกิดขึ้นบางครั้งทำให้ฮีโร่ลองใช้แนวทางใหม่หรือนำแนวคิดใหม่ ๆ มาใช้ นี่คือบทเรียนในการคงอยู่สำหรับพระเอก เมื่อล้มเหลวก็ต้องลองใหม่ บ่อยครั้งที่เงินเดิมพันสูงขึ้นและความล้มเหลวโดยรวมที่แท้จริงกลายเป็นตัวเลือกน้อยลง
8. **ความเจ็บปวด** พระเอกประสบกับอุปสรรคหรืออุปสรรคสำคัญเช่นวิกฤตชีวิตหรือความตาย พวกเขาต้องเผชิญหน้ากับความอ่อนแอและต้องเอาชนะให้ได้ นี่จะเป็นสิ่งที่พระเอกแทบจะไม่สามารถทำได้สำเร็จ
9. **รางวัล** หลังจากรอดตายฮีโร่จะได้รับรางวัลหรือบรรลุเป้าหมาย นี่คือช่วงเวลาแห่งความสำเร็จที่ยิ่งใหญ่ในเรื่อง ตอนนี้พระเอกเป็นคนที่เปลี่ยนไปแม้ว่าพวกเขาอาจจะไม่ได้ตระหนักถึงขอบเขตของการเปลี่ยนแปลง
10. **ทางกลับ** ฮีโร่เริ่มต้นหาทางกลับสู่ชีวิตธรรมดา
11. **การฟื้นคืนชีพ** ก้าวผ่านประสบการณ์เลวร้าย พร้อมๆ กับได้ประสบการณ์ชีวิตที่ดีขึ้น เหมือนตายแล้วเกิดใหม่

12. **การกลับมา** ฮีโร่แก้ปัญหาได้แล้ว หรือผ่านการผจญภัยจนได้รับชัยชนะแล้วกลับสู่โลกธรรมดาพร้อมกับประสบการณ์อันยิ่งใหญ่ นี่คือรางวัลที่แท้จริงสำหรับการเดินทางและการเปลี่ยนแปลง

บทที่ 4

ผลการศึกษา

4.1 เนื้อเรื่อง

แอนิเมชั่นเรื่องดาบพิฆาตอสูร (Kimetsu no Yaiba) เป็นการ์ตูนแนวโชเน็น หมายถึงการ์ตูนแนวที่เด็กผู้ชายนิยมกัน ทำมาเพื่อมีกลุ่มเป้าหมายไปที่เด็กผู้ชายเป็นหลัก ส่วนมากจึงเป็นการ์ตูนแอ็คชั่น ผจญภัย และกล่าวถึงมิตรภาพของลูกผู้ชาย คำว่า shounen เกิดจากตัวคันจิสองตัว คือ 少 ที่แปลว่าเล็ก และ 年 ที่แปลว่าปี สองคำนี้มีความหมายว่า เด็กผู้ชาย แอนิเมชั่นเรื่องนี้เปิดเรื่องมาค่อนข้างดาร์ก เพราะทุกคนในครอบครัวคามาโดะถูกอสูรฆ่าตายหมด เหลือเพียงแค่น้องสาวที่ชื่อเนซึโกะ จึงเกิดความขัดแย้ง (Conflict) ขึ้นมา ทำให้ผู้ชมรู้สึกสนใจว่าจะเป็นอย่างไรต่อ ครอบครัวเปรียบเสมือนสิ่งที่ยึดเหนี่ยวจิตใจตัวเอกทันจิโร่ และเมื่อความสุขนั้นได้ถูกพรากไป จึงกลายเป็นจุดเริ่มต้นของเรื่องราวทั้งหมด

หลังจากที่ทันจิโร่กลับมาจากในเมืองแล้วพบว่าเหลือเพียงเนซึโกะเท่านั้นที่ยังมีลมหายใจอยู่ เค้าจึงตัดสินใจเข้าเมืองอีกครั้งเพื่อพาเนซึโกะไปรักษาแต่ระหว่างทางจู่ ๆ น้องสาวของเขาก็มีท่าทางแปลก ๆ และกลายร่างเป็นอสูรไปในที่สุด ทันจิโร่พยายามหลีกเลี่ยงการต่อสู้กับน้องสาวของตนเองและพยายามเรียกสติให้รู้สึกตัว ทันใดนั้นทั้งคู่ก็ได้พบกับ โทมิโอกะ กิยู เสาหลักผู้ใช้ปราณวารี กิยูพยายามจะฆ่าเนซึโกะแต่ถูกทันจิโร่อ้อนวอนห้ามเอาไว้ ทำให้ได้เห็นว่าเนซึโกะนั้นเป็นอสูรที่ไม่ทำร้ายผู้คนแม้จะหิวมากก็ตาม กิยูรู้สึกเห็นใจและเข้าใจความเจ็บปวดของทันจิโร่เป็นอย่างดี อีกทั้งยังรู้สึกแปลกใจอย่างมากเพราะไม่เคยเห็นอสูรที่เป็นแบบเนซึโกะมาก่อน จึงได้ส่งจดหมายไปให้ อุโรโคะดากิ เพื่อไหว้วานขอให้ช่วยฝึกฝนทันจิโร่ให้สามารถเข้าหน่วยดาบพิฆาตอสูรได้ แม้ในตอนแรก อุโรโคะดากิ จะรู้สึกว่าเป็นไปไม่ได้เพราะทันจิโร่เป็นคนจิตใจดีมีเมตตาเกินไป ไม่กล้าทำร้ายอสูร แต่ในที่สุด อุโรโคะดากิ ซาคอนจิ ก็เห็นความพยายามของทันจิโร่ที่ต้องการช่วยน้องสาว ภายหลังการฝึกฝนอย่างหนัก ทันจิโร่ได้ไปสอบคัดเลือกเป็นนักล่าอสูรสำเร็จ และได้ออกไปทำภารกิจสำหรับนักล่าอสูร เขาต้องพบเจอกับอุปสรรคต่างๆ ที่ยากขึ้น และอสูรที่แกร่งขึ้นเรื่อย ๆ

ขณะที่ทันจิโร่ไปที่ซาคุสะในโตเกียวเพื่อทำภารกิจต่อไป เขาได้กลิ่นของอสูรที่ฆ่าครอบครัวตนเอง และในที่สุดเขาก็ได้พบตัวร้ายของเรื่อง คิบุทซึจิ มุซัน อสูรตนแรกของโลกที่มีพละกำลังมหาศาล อสูรตนนี้สามารถทำให้มนุษย์กลายเป็นปีศาจได้โดยใช้เลือดของตนเอง

แม้แต่อสูรด้วยกันเองยังหวาดกลัวในพลังของเขา มุซันที่มาพร้อมกับลูกและภรรยาที่เป็นมนุษย์ ทำให้ทันจิโร่ชะงักไป หลังจากนั้นมุซันก็สร้างสถานการณ์โดยทำให้คนแถวนั้นกลายเป็นอสูร เพื่อพลางตัว โดยมีเสียงของทันจิโร่ที่ประกาศไล่หลังว่าจะแก้แค้นให้ได้ การเดินทางครั้งนี้ทำให้ทันจิโร่ได้พบเจอผู้คนหลากหลายรูปแบบ และได้พบเสาหลักคนอื่นๆ ที่แข็งแกร่งกว่าเขามาก อย่างไรก็ตามทันจิโร่ต้องฝึกฝนอย่างหนักเพื่อเป้าหมายอันยิ่งใหญ่คือ การล้างแค้นคิบุทสึจิ มุซัน และหาวิธีทำให้เนซึโกะกลับมาเป็นมนุษย์ดังเดิมให้ได้

ฉากสำคัญ ตอนที่ 19 เทพแห่งไฟ

ทันจิโร่ต้องเผชิญหน้ากับอสูรจันทราข้างแรมที่ห้าอย่างเลี่ยงไม่ได้ ระหว่างการต่อสู้อันดุเดือด ทันจิโร่เกิดเสียท่าให้กับอสูร แต่โชคดีที่เนซึโกะออกมาปกป้องและรับการโจมตีแทน อสูรที่คลั่งสายใยแห่งครอบครัวเห็นอย่างนั้น จึงต้องการให้เนซึโกะมาเป็นครอบครัวของตนเอง แต่ทันจิโร่ไม่ยอม และทุ่มแรงกายแรงใจทั้งหมดเพื่อปกป้องน้องสาว

ที่มา : https://animekimi.com/ep/1245/

ทันจิโร่ย้อนนึกถึงอดีตที่พ่อของตัวเองพูดถึงเรื่องปราณ การจัดระเบียบลมหายใจ และการเป็นเทพแห่งไฟ เพราะครอบครัวของทันจิโร่ทำงานเกี่ยวกับไฟ เพื่อไม่ให้บาดเจ็บหรือเกิดหายนะ พ่อของเขาจะร่ายรำและสวดภาวนาให้แก่เทพเจ้าในทุกๆ ปี ทันจิโร่ซึ่งเป็นผู้สืบทอดการร่ายรำคางุระและต่างหูมาจากพ่อ จู่ๆ พลังของที่ซ่อนอยู่ของเขาก็ปรากฏขึ้นและสามารถใช้เพลงรำเทพแห่งไฟได้ ทำให้ทันจิโร่สามารถตัดใยและเข้าใกล้อสูรระยะประชิด ขณะนั้นเนซึโกะที่ถูกแม่ปลุกขึ้นมาให้มาช่วยเหลือทันจิโร่ ก็ใช้วิชาเลือดอสูร โลหิตระเบิด ทำให้อสูรเสียหลักและถูกทันจิโร่ตัดหัวในที่สุด

ฉากนี้เป็นฉากสำคัญที่แสดงให้เห็นถึงสายสัมพันธ์อันแน่นแฟ้นของตัวละครครอบครัวคามาโดะ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเนซึโกะกับทันจิโร่ที่ถึงแม้จะเหลือกันแค่สองพี่น้อง แต่พวกเขาก็

ดูแลซึ่งกันและกัน เป็นความสัมพันธ์ที่ไม่สามารถมีใครมาแทรกกลางระหว่างพวกเขาได้ พวกเขาได้แสดงพลังที่ซ่อนอยู่ออกมาเพื่อปกป้องคนที่ตัวเองรัก และเป้าหมายของทันจิโร่ ไม่มีวันเปลี่ยนแปลง เขาต้องทำให้เนสึโกะกลับมาเป็นมนุษย์ให้ได้

4.2 คาแรคเตอร์ในการ์ตูนญี่ปุ่น

สำหรับการ์ตูนญี่ปุ่นคาแรคเตอร์ที่ได้ยินชื่อบ่อย ๆ ส่วนใหญ่จะเป็นโลลิค่อน โมเอะ ซึนดาเระ แต่จริงๆ แล้วคาแรคเตอร์ในการ์ตูนญี่ปุ่นนั้น มีหลากหลายประเภทมาก ผู้วิจัยจึงจำแนกออกเป็น 3 ประเภทใหญ่ๆ คือ 1) คาแรคเตอร์ตระกูลเดเระ 2) คาแรคเตอร์ตระกูลที่เกี่ยวข้องกับอายุ 3) อื่น ๆ

สำหรับผู้ที่ไม่ได้ศึกษาเกี่ยวกับคาแรคเตอร์ในการ์ตูนญี่ปุ่น อาจจะสับสนหรือจำสลับกันได้ เพราะบางชื่อมีความคล้ายกันมาก

ตารางที่ 1 คาแรคเตอร์ตระกูลเดเระ (เป็นประเภทที่มีมากที่สุด)

	ประเภท	อธิบายลักษณะ
1	ซึนเดเระ	มีลักษณะปากไม่ตรงกับใจ เมื่ออยู่ต่อหน้าคนที่ตัวเองชอบ บางครั้งอาจมีการใช้กำลังเพื่อกลบเกลื่อนความเขินของตัวเอง
2	คูเดเระ	บุคลิกเย็นชา เฉยเมย ไม่ค่อยแสดงออกทางความรู้สึก แต่แม้ว่าบุคลิกภายนอกของชาวคูเดเระจะแข็งกร้าวเพียงใด แต่จิตใจภายในนั้นกลับอ่อนแอและเปราะบางมาก
3	ยันเดเระ	มักใช้อธิบายตัวละครที่หากอยู่ในอาการตกหลุมรักแล้วจะมีความผิดปกติที่มาจากความรักที่เกินกว่าเหตุ ซึ่งโดยมากมักจะมาในทางที่น่ากลัว และพร้อมจะใช้กำลังหรืออาวุธเพื่อทำให้ความปรารถนาของตนเป็นจริง
4	ดันเดเระ	ลักษณะของคนที่มักจะเงียบและไม่ค่อยคุยกับคนรอบข้าง เลือกจะหลีกหนีจากคนอื่นๆ ซึ่งโดยมากมักเกิดจากความเขินอาย หรือความกลัวที่จะเข้าสังคม
5	ฮิเมะเดเระ	ตัวละครที่เป็นเจ้าหญิง เด็กผู้หญิงที่ชอบสั่งการและปกครองผู้อื่น ส่วนใหญ่เป็นลูกสาวของคนรวย
6	โออุจิดาเระ	เป็นเวอร์ชั่นผู้ชายของฮิเมะเดเระ คาดหวังว่าจะได้รับการปฏิบัติเหมือนเจ้าชาย อาจเป็นเพราะต้องการให้รู้สึกว่าตนเองเหนือกว่า

7	คามิเดเระ	ตัวละครที่เป็นเทพเจ้าหรือมีเชื้อสายของเทพเจ้า คนที่ชอบถูกปฏิบัติเหมือนเทพผู้ต้องการอยู่เหนือทุกสิ่งเหนือทุกคน เชื่อว่าตนเองเป็นคนที่สมบูรณ์แบบที่สุด
8	อึนเดเระ	ลักษณะตัวละครที่มักจะตอบตกลงกับทุกอย่าง ไม่ค่อยปฏิเสธใคร
9	มายะเดเระ	เริ่มต้นด้วยการเป็นศัตรูที่อันตรายและไม่อาจคาดเดาได้ อย่างไรก็ตาม การตกหลุมรักอาจทำให้พฤติกรรมเบาลงหรือพฤติกรรมเปลี่ยนไป
10	อุซึเดเระ	เป็นตัวละครที่หดหู่ เสียใจเนื่องจากเหตุการณ์ในชีวิตบางอย่าง เรื่องราวของอุทสึเดเระเกี่ยวข้องกับการค่อย ๆ เริ่มไว้วางใจผู้อื่นและสร้างความสัมพันธ์ใหม่ ๆ
11	ดารุเดเระ	เป็นตัวละครที่ทำตัวขี้เกียจและมักเพิกเฉยต่อผู้อื่น ทำอะไรก็ได้ที่ต้องการ แต่ก็จะไม่ลังเลที่จะช่วยเหลือคนที่ตนเองห่วงใย การแสดงออกของพวกเขาจะดูเหมือนไม่แยแส
12	ฮิเนะเดเระ	ดูเหมือนหยิ่ง ร้าย แต่ความจริงแล้วเปราะบางอย่างมาก ด้านที่นุ่มนวลจะปรากฏออกมาตลอดเรื่อง ตัวละครประเภทนี้มักจะปรากฏบ่อย แสดงให้เห็นว่ามุ่งเน้นไปที่การพัฒนาตัวละครในเชิงลึก
13	นยันเดเระ	ตัวละครนี้ผสมผสานเสน่ห์และความสง่างามของแมวเข้ากับคุณสมบัติที่เหมือนแมวอย่างแท้จริง ทั้งหางและหู
14	โยตตะเดเระ	ขึ้นชื่อเรื่องการชอบดื่มแอลกอฮอล์
15	เบียวคิเดเระ	อาศัยอยู่กับความเจ็บป่วยระยะสุดท้าย แต่ก็ยังคงร่าเริงและสดใจ แม้จะเผชิญกับความยากลำบาก
16	บาคะเดเระ	บาคะแปลว่าโง่ จึงหมายถึงตัวละครที่เงอะงะขี้ลืมและไร้เหตุผล แต่ก็ยังน่ารักอยู่ดี ป็นตัวละครที่ซุ่มซ่ามและมักจะไม่ตัดสินใจอย่างชาญฉลาด

17	ซาโดะเดเระ	เป็นตัวละครที่มีความซาดิสม์ โหดร้าย ชอบความเจ็บปวดอาจเป็นทางร่างกายหรือทางอารมณ์ ขาดความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น สนใจเฉพาะสิ่งที่ตนเองให้ความสำคัญ
18	โบเดเระ	ตัวละครที่จะแสดงอาการเขินอายเมื่อเจอเพศตรงข้าม
19	อาคุมะเดเระ	ตัวละครที่มีนิสัยเหมือนปีศาจ มีความเลือดเย็น น่ากลัว
20	เดเระเดเระ	ตัวละครที่ใจดี น่ารัก มีความสุขตลอดเวลาและมีพลังชีวิตอย่างเหลือล้น
21	โดโระเดเระ	ตัวละครที่ภายนอกทำตัวน่ารักอ่อนหวาน แต่ภายในเต็มไปด้วยความโรคจิตบ้าคลั่ง
22	ฮาจิเดเระ	ตัวละครที่มีความประหม่าและเขินอายเป็นอย่างมาก
23	คาเนะเดเระ	คำว่าคาเนะในภาษาญี่ปุ่นแปลว่าเงิน ดังนั้นจึงเป็นตัวละครที่สามารถดึงดูดผู้อื่นได้ด้วยหรือชื่อเสียง
24	เค๊กคงเดเระ	ตัวละครที่เมื่อพบรักแท้เมื่อไหร่ก็จะเริ่มวางแผนการแต่งงานทันที
25	ซุนเดเระ	เป็นตัวละครที่ดูเศร้าและหดหู่มาตั้งแต่เริ่มต้นเรื่อง

ตารางที่ 2 คาแรคเตอร์ตระกูลที่เกี่ยวข้องกับอายุ (ประเภทนี้ทั้งหมดจะเกี่ยวข้องกับอายุ)

	ประเภท	อธิบายลักษณะ
1	โลลิค่อน	ตัวละครที่ชอบเด็กผู้หญิงที่อายุน้อยกว่าตัวเอง
2	โชตะค่อน	ตัวละครที่ชอบเด็กผู้ชายที่อายุน้อยกว่าตัวเอง
3	โอจิค่อน	ตัวละครที่ชอบผู้หญิงที่อายุมากกว่าตัวเอง
4	โอบะค่อน	ตัวละครที่ชอบผู้หญิงที่อายุมากกว่าตัวเอง

5	บราค่อน	ตัวละครที่ชอบพี่ชายหรือน้องชายของตัวเอง
6	ซิสค่อน	ตัวละครที่ชอบน้องสาวหรือพี่สาวตัวเอง

ตารางที่ 3 คาแรคเตอร์ประเภทอื่น ๆ

	ประเภท	อธิบายลักษณะ
1	โมเอะ	เป็นตัวละครที่มีลักษณะเหมือนเด็ก ไม่เน้นสรีระ จุดเด่นคือดวงตาที่ใหญ่และเป็นประกาย จุดดึงดูดของตัวละครประเภทนี้คือ ลักษณะที่ดูบริสุทธ์ ไร้เดียงสา และน่าเอ็นดูแบบเด็กๆ
2	โบะโชโจ	เด็กสาวน่ารัก เป็นตัวละครหญิงที่อยู่ในช่วงวัยมัธยม
3	เคโมโนะมิมิ	ตัวละครที่ร่างกายดูเป็นมนุษย์ แต่มีหูและหางเป็นสัตว์ประเภทต่างๆ
4	โดจิกโกะ	ตัวละครหญิงน่ารักที่ะเองะงะ จนทำเรื่องผิดพลาดที่อาจส่งผลกับตนเองหรือผู้อื่น
5	ซึนซุน	คล้ายซึนเดเระ เวลาเจอคนที่ชอบจะปากไม่ตรงกับใจ ชอบพูดจาไม่ดีใส่ แต่ตัวเองจะรู้สึกหดหู่หรือรู้สึกแย่หลังจากพูดจาไม่ดีกับคนๆนั้น
6	ยันเดกิเระ	คล้ายยันเดเระแต่หนักกว่า เป็นตัวละครที่ทนทุกข์เพาะมีบุคลิกมากกว่าหนึ่งหรือสอง
7	ยันกิเระ	ตัวละครที่นิสัยปกติร่าเริงมาตลอด แต่จู่ๆ ก็เกิดอารมณ์ฉุนเฉียวรุนแรงขึ้นมาแบบกระทันหัน
8	เมะกะเนะโกะ	สาวที่สวมแว่นตาจนเป็นบุคลิกลักษณะ
9	เมด (Maid)	ตัวละครที่มีคาแรคเตอร์แบบเมด หรือสาวใช้

4.3 บทวิเคราะห์ตัวละคร

ตารางที่ 4 ลักษณะของตัวละครหลักในแอนิเมชั่นเรื่อง ดาบพิฆาตอสูร (Kimetsu no Yaiba)

ตัวละคร หัวข้อ	คามะโดะ ทันจิโร่	คามาโดะ เนซึโกะ	อากาซึมะ เซ็นนิตสึ	ฮาชิบิระ อิโนะสึเกะ	โทมิโอกะ กิยู
ลักษณะตัวละคร	แบบกลม	แบบกลม	แบบกลม	แบบกลม	แบบแบน
ประเภทตัวละคร	ตัวเอกฝ่ายดี (Protogonist)	ตัวเอกฝ่ายดี (Deuteragonist)	ตัวเอกฝ่ายดี (Tritagonist)	ตัวเอกฝ่ายดี (Tritagonist)	ตัวสนับสนุนฝ่ายดี (Supporting Character)
เป้าหมาย	ฆ่าคิบุสึจิ มุซัน และทำให้เนซึโกะกลับมาเป็นมนุษย์	ช่วยเหลือมนุษย์ทุกคน ที่ถูกอสูรทำร้าย	การแต่งงาน ความรัก	การต่อสู้ การเอาชนะ	ฆ่าคิบุสึจิ มุซัน
บุคลิกภาพ	กล้าหาญ อ่อนโยน (Extrovert)	น่ารัก แข็งแกร่ง (Extrovert)	ขี้ขลาด ไม่มั่นใจ (Extrovert)	โผงผาง เกรี้ยวกราด (Introvert)	สันโดษ เงียบขรึม สุขุม (Introvert)
ลักษณะทางกายภาพ	ร่างกายกำยำ ผมและตาสีแดง ผิวสีน้ำผึ้ง	ร่างบาง ผมยาว ตากลมโต ผิวขาว	ตัวเล็ก ผมและตาสีทอง ผิวขาว	ร่างกายกำยำ ผมสีน้ำเงิน ใบหน้าสวยเหมือนผู้หญิง	ผมสีดำ ผิวขาว
ภูมิหลัง	มาจากครอบครัวที่	มาจากครอบครัวที่	คนเร่ร่อนที่เคยถูก	ถูกแม่ทิ้งลงไปในแม่น้ำตั้งแต่	

	อบอุ่น เป็นคนขายถ่าน	อบอุ่น เป็นคนดูแลน้อง ๆ	ผู้หญิงหลอกจนมีปัญหาแต่ก็ได้รับการช่วยเหลือจากปู่คุวาจิมะ	ยังเด็ก ทำให้ต้องใช้ชีวิตตัวคนเดียวในป่าไม่มีเพื่อน	ยังไม่ปรากฏในแอนิเมชั่นภาคแรก

4.3.1 คามาโดะ ทันจิโร่

คามาโดะ ทันจิโร่

ที่มา : https://cutt.ly/LjGR64t

1) ที่มาของตัวละคร

ทันจิโร่เป็นตัวละครหลักฝ่ายดี (Protogonist) มีความสำคัญเป็นตัวดำเนินเรื่องหลัก ถ้าขาดตัวละครนี้ไปก็จะไม่สามารถดำเนินเรื่องต่อได้เพราะเนื้อเรื่องจะวนอยู่รอบตัวทันจิโร่ ตัวละครมีลักษณะแบบกลม (Well-rounded Character) คือ ตัวละครมีมิติและมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอด แม้ทันจิโร่เป็นเด็กหนุ่มที่มองโลกในแง่ดี มีเมตตา และปฏิบัติตัวดีต่อผู้อื่นอยู่เสมอ แต่หากใครทำร้ายคนในครอบครัว เพื่อนพ้อง และคนที่เขารักเมื่อไหร่ เขาก็จะไม่มีทางให้อภัยคนๆนั้นอย่างเด็ดขาด

2) ลักษณะทางกายภาพ

เด็กหนุ่มแสนจะธรรมดาที่มีอายุ 15 ปี รูปร่างกำยำแข็งแรงกว่าเด็กทั่วไป เพราะทำงานหนัก ผมและตาเป็นสีแดงเข้ม ซึ่งเป็นลักษณะเด่นของผู้สืบทอดปราณไฟ มีจุดสังเกตคือแผลเป็นที่หน้าผากและต่างหูรูปไผ่ ความสามารถพิเศษคือ ศรีษะที่แข็งดั่งหินและประสาทการดมกลิ่นดีเยี่ยม

3) บุคลิกภาพ / ลักษณะนิสัย

มีบุคลิกภาพแบบเปิดเผย (Extravert) พูดตามสิ่งที่ตัวเองคิด มีเพื่อนมาก และเป็นที่รักของตัวละครอื่นๆ มีลักษณะสำคัญของฮีโร่ คือ มักจะให้ความสำคัญกับสิ่งที่เกิดขึ้นบนโลกภายนอกมากกว่าสนใจแต่เรื่องของตนเอง เป็นตัวละครที่มีจุดยืนที่ชัดเจน คือเป็นคนใจดี อ่อมน้อม ขยันขันแข็ง และมองโลกในแง่บวกมากๆ มีน้ำใจและนึกถึงผู้อื่นก่อนเสมอ ตรงกับคาแรคเตอร์แบบเดเระเดเระ คือ ตัวละครที่ใจดี น่ารัก มีความสุขตลอดเวลาและมีพลังชีวิตอย่างเหลือล้น ที่สำคัญที่สุดคือเป็นคนมีเมตตาต่อทุกสรรพสิ่งบนโลก ไม่เว้นแม้แต่อสูร เพราะหลังจากที่อสูรตายทันจิโร่จะสามารถรับรู้ถึงความรู้สึกของอสูรได้เรียกได้ว่าเป็นคนดีจนเหมือนเป็นตัวละครในอุดมคติ

จากทฤษฎีบุคลิกภาพของ คาร์ล ฟุสตาฟ จุง ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่าทันจิโร่มีลักษณะของหญิงที่มีอยู่ในชาย (Anima) ซึ่งเป็นลักษณะความเป็นผู้หญิงที่แฝงอยู่ในตัว เช่น ความอ่อนโยน ความนุ่มนวล ทั้งน้ำเสียงและกริยาท่าทาง

จากฉากที่ทันจิโร่ได้พบกับ คิบุทสึจิ มุซัน คนที่ฆ่าครอบครัวของเขาเป็นครั้งแรก ขณะนั้นมุซันได้ใช้เลือดของตัวเองทำให้มนุษย์ที่ไม่รู้เรื่องรู้ราวกลายเป็นอสูร แม้ว่าทันจิโร่จะอยากตามไปล้างแค้นมากแค่ไหน เขาก็ยับยั้งชั่งใจตัวเองไว้ และเลือกช่วยผู้เคราะห์ร้ายก่อน ทำให้เห็นว่าตัวละครนี้ไม่มีความเห็นแก่ตัว และพร้อมที่จะช่วยเหลือผู้อื่นก่อนเสมอ

ภาพที่ คิบุทซึจิ มุซัน (เป็นตัวละคร Antagonist ของเรื่อง กล่าวคือ

ตัวละครที่เป็นอุปสรรคต่อตัวละครเอก มีลักษณะแบบแบน เพราะ ร้ายตลอดทั้งเรื่อง)

ที่มา : https://www.playinone.com/zhaoyun/

4) ภูมิหลังของตัวละคร

เกิดในครอบครัวของคนขายถ่าน ใช้ชีวิตเหมือนชาวบ้านทั่วไปไม่ได้หวือหวาเป็นพิเศษ พื้นฐานแล้วทันจิโร่เติบโตในครอบครัวที่อบอุ่น ทันจิโร่ซึ่งเป็นพี่ชายคนโต จึงต้องแบ่งเบาภาระของแม่โดยการลงไปขายถ่านในเมืองและช่วยดูแลน้องๆ มีบทบาทเป็นหัวหน้าครอบครัว เป็นที่รักของคนในครอบครัว ในฐานะนักล่าอสูร ทันจิโร่ต้องการพัฒนาตัวเอง เพื่อหาหนทางให้เนซึโกะกลับมาเป็นมนุษย์และจำกัดอสูรให้หมดเพื่อให้โลกกลับมาสงบสุขอีกครั้ง

5) พัฒนาการของตัวละคร

ทันจิโร่เป็นตัวละครที่มีพัฒนาการ Dynamic Character เพราะหลังจากเนซึโกะถูกทำให้กลายเป็นอสูร เขาก็ต้องการที่จะช่วยต้องสาวให้กลับมาเป็นมนุษย์ได้ดังเดิม ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดของ Christopher Vogler เรื่องพัฒนาการแบบเส้นทางฮีโร่ 12 ขั้นตอน มาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์พัฒนาการของตัวละครว่าสอดคล้องกันหรือไม่ และสามารถสรุปภาพรวมออกมาเป็นตารางได้ดังนี้

ตารางที่ 5 พัฒนาการของตัวละคร คามาโดะ ทันจิโร่

แนวคิดเรื่องพัฒนาการเส้นทางฮีโร่ 12 ขั้นตอน	ขั้นตอนการผจญภัยของ คามาโดะ ทันจิโร่	ปรากฏ	ไม่ปรากฏ
จุดเริ่มต้น	ทันจิโร่เป็นคนธรรมดาที่หาเลี้ยงชีพโดยการลงไปขายถ่านในเมือง	✓	
การผจญภัยที่เข้ามา	ครอบครัวถูกฆ่าตาย น้องสาวกลายเป็นอสูร ทันจิโร่เจอกับกิยู ที่บอกให้ต่อสู้เพื่อปกป้องน้องสาว	✓	
การปฏิเสธการผจญภัย	- (ทันจิโร่เป็นคนกล้าหาญ จิตใจเด็ดเดี่ยว จึงไม่ปฏิเสธการผจญภัยที่เข้ามา)		✓
การพบที่ปรึกษา	พบกับอุโรโคะดากิ ซึ่งเป็นผู้ช่วยเหลือในการฝึกฝนให้เก่งขึ้น	✓	
ข้ามผ่านบททดสอบแรก	ทันจิโร่สามารถเอาชนะอสูรบนภูเขาฟูจิและผ่านบททดสอบสำหรับการเป็นนักล่าอสูร	✓	
ทดสอบพันธมิตรและศัตรู	ได้พบ เซ็นนิตสึและอิโนะสุเกะ	✓	
พบกับฝ่ายตรงข้าม	ทันจิโร่ได้พบกับอสูรข้างแรมที่ห้า	✓	
ความเจ็บปวด	ขณะต่อสู้กับอสูรข้ามแรมที่ห้า ทันจิโร่ไม่สามารถเอาชนะและปกป้องเนซึโกะไว้ได้	✓	
รางวัล	หลังจากรอดตายจากการต่อสู้กับอสูรข้างแรมที่ 5 เขาค้นพบว่าสามารถใช้ ฮิโนะคามิคางุระได้	✓	

ทางกลับ	พักการผจญภัยและกลับมาฝึกฝนตัวเอง	✓	
การฟื้นคืนชีพ	เขาสามารถเอาชนะคานาโอะและเพ่งจิตทั้งปวงได้	✓	
การกลับมา	ทันจิโร่ช่วยสอนเทคนิคเพ่งจิตที่เขาฝึกฝนอย่างหนักให้แก่เพื่อนของเขา	✓	

ตารางที่ 6 ความสัมพันธ์ตัวละครที่ส่งผลต่อพัฒนาการของทันจิโร่

ชื่อตัวละคร	ความสัมพันธ์	พัฒนาการของตัวละคร
โทมิโอกะ กิยู	กิยูเป็นคนแรกที่เจอทันจิโร่และเนซึโกะ แล้วส่งจดหมายแนะนำให้ทันจิโร่ไปฝึกวิชากับ อุโรโคะดากิ ซาคอนจิ	เป็นตัวละครที่ผลักดันให้ทันจิโร่ต่อสู้เพื่อคนที่ต้องการจะปกป้อง แทนที่จะร้องขอความเห็นใจอย่างน่าสมเพช และเป็นคนที่ทำให้ทันจิโร่ตัดสินใจจะเป็นนักล่าอสูร
อุโรโคะดากิ ซาคอนจิ	อาจารย์ที่สอนให้ทันจิโร่ฝึกใช้กระบวนท่าต่างๆ ในการต่อสู้กับอสูร ฝึกความอดทนเพื่อเพิ่มสมรรถภาพทางร่างกาย	ทำให้ทันจิโร่แข็งแกร่งขึ้นจนสามารถใช้ปราณวารีทั้งสิบกระบวนท่าได้ นอกจากนั้นการฝึกยังทำให้ทันจิโร่สามารถควบคุมลมหายใจแบบเพ่งสมาธิ และสามารถตัดสินใจได้รวดเร็วและเด็ดขาดมากยิ่งขึ้น
ซิบิโตะและมาโคโมะ	เป็นอดีตลูกศิษย์ของ อุโรโคะดากิ ที่มาช่วยฝึกให้ทันจิโร่ แท้จริงแล้วสองคนนี้เป็นวิญญาณที่ถูกอสูรฆ่าตาย ขณะการสอบคัดเลือกเป็นนักล่าอสูร	สอนให้ทันจิโร่ไม่ยอมแพ้ต่ออุปสรรค ต้องพยายามต่อไปเพื่อก้าวข้ามขีดจำกัดของตนเอง ทำให้ทันจิโร่สามารถมองเห็นด้ายช่องว่าง (จุดอ่อนของศัตรู) เป็นครั้งแรก จนสามารถผ่าหินก้อนใหญ่ออกเป็นสองซีกได้

ทามาโยะ	เป็นอสูรและคุณหมอ ผู้ใช้พลังเลือดเสน่หา ภาพกลิ่นความฝัน เป็นพลังที่สามารถใช้พลางตาได้ มีอุดมการณ์เดียวกันกับทันจิโร่ คือต้องการฆ่าคิบุทสึจิมุซัน	ช่วยมอบความหวังให้แก่ทันจิโร่ ว่ายังมีวิธีทำให้อสูรกลับมาเป็นมนุษย์ได้ โดยคำขอข้อที่ 2 คือนำเลือดอสูรที่มีเลือดของมุซันมา ซึ่งค่อนข้างเป็นงานที่ยาก เพราะอสูรที่ยิ่งมีเลือดมุซันจำนวนมาก ก็จะยิ่งแข็งแกร่ง แต่เพื่อเนซึโกะแล้ว ทันจิโร่จึงจำเป็นต้องผลักดันตัวเองให้เก่งขึ้น เพื่อให้สามารถต่อสู้กับอสูรเหล่านั้นได้
คานาโอะ	เด็กสาวนักล่าอสูรที่รุ่นราวคราวเดียวกับพวกทันจิโร่ แต่เพราะถูกฝึกมาอย่างหนักโดยชิโนบุ เสาหลักแมลง ทำให้มีพลังกายที่แข็งแกร่งกว่า	หลังกลับมาจากการทำภารกิจบนภูเขาแมงมุม คานาโอะช่วยเป็นคู่ฝึกซ้อมให้แก่ทันจิโร่ และเป็นแรงผลักดันสามารถทำให้ทันจิโร่สามารถใช้พลังเพ่งจิตทั้งปวงได้ระยะเวลานาน

4.3.2 คามาโดะ เนซึโกะ

ภาพที่ 2 คามาดะ เนซึโกะ

ที่มา : https://www.blockdit.com/posts/5da41ee7f5f84f5ec1a00ee5

1) ที่มาของตัวละคร

เนซึโกะเป็นตัวละครตัวเอกฝ่ายดี (Deuteragonist) มีความสำคัญเป็นตัวดำเนินเรื่องรองมาจากทันจิโร่ มีลักษณะแบบกลม (Well-rounded Character) คือ ตัวละครมีมิติ เพราะสามารถมองเห็นได้สองด้าน เสมือนมีสองคาแรคเตอร์ในตัวละครเดียว ด้านแรก คือด้านที่อ่อนโยนต่อทันจิโร่และมนุษย์คนอื่นๆ ส่วนด้านที่สอง คือด้านที่ดุร้าย รุนแรง เพราะต้องการปกป้องมนุษย์จากอสูร เนซึโกะจะมองเห็นมนุษย์ทุกคนเป็นครอบครัวตนเอง จึงไม่มีความต้องการจะทำร้ายมนุษย์

2) ลักษณะทางกายภาพ

เด็กสาวหน้าตาน่ารัก มีความโมเอะ Moe หมายถึง ตัวละครที่มีลักษณะเหมือนเด็ก ไม่เน้นสรีระ จุดเด่นคือดวงตาที่ใหญ่มากและเป็นประกาย ลักษณะดูบริสุทธ์ ไร้เดียงสา และน่าเอ็นดูแบบเด็กๆ (อรนัดดา จันทร์เจริญฤทธิ์, 2561) หลังจากถูกทำให้กลายเป็นอสูรแล้ว เนซึโกะก็ไม่สามารถพูดได้อีก จึงไม่สามารถสื่อสารได้ แต่ก็มีความสามารถเพิ่มขึ้นมาคือ สามารถปรับเปลี่ยนขนาดตัวให้เล็กลงหรือใหญ่ขึ้น มีพลังกายที่แข็งแกร่ง สามารถฟื้นฟูพลังได้โดยการ

นอนหลับและสามารถให้วิชาเลือดอสูรได้ จุดเด่นคือไม้ไผ่ที่เธอคาบไว้เพื่อป้องกันการทำร้ายมนุษย์

3) บุคลิกภาพ / ลักษณะนิสัย

เนซึโกะมีบุคลิกภาพแบบเก็บตัว (Introvert) เพราะเป็นอสูรจึงไม่สามารถใช้ชีวิตทั่วไปเหมือนมนุษย์ได้ อสูรเป็นสิ่งมีชีวิตที่ไม่สามารถโดนแดดได้ ทำให้เนซึโกะมีลักษณะเก็บตัว อยู่แต่ในกล่อง ไม่ค่อยได้พบเจอผู้คน และสาเหตุหลักคือ ไม่สามารถสื่อสารได้ อาจจะแสดงออกทางสีหน้าเพียงเล็กน้อยเท่านั้น จึงทำให้ไม่รู้ว่าคิดอะไรอยู่ มีจิตใจที่อ่อนโยนและใจดีเหมือนกันกับทันจิโร่

ที่มา : https://animekimi.com/ep/1227/

ขณะการต่อสู้กับอสูรที่ตามมายังบ้านของคุณทามาโยะตามคำสั่งของมุซัน เนซึโกะมองเห็นทามาโยะและยูชิโร่ซ้อนทับกับแม่และน้องของตัวเอง ทำให้ปกป้องทั้งสองคนอย่างถึงที่สุด หลังจากการต่อสู้เนซึโกะได้ปลอบประโลมจิตใจของทามาโยะและยูจิโร่ที่ต้องอยู่อย่างโดดเดี่ยวมาตลอดเพราะเป็นอสูรที่หลุดจากการควบคุมของมุซัน ทำให้ไม่เป็นที่ยอมรับของเหล่าอสูร ในขณะเดียวกันก็อยู่ร่วมกับมนุษย์ไม่ได้

ฉากนี้เป็นฉากที่แสดงให้เห็นถึงความอ่อนโยนของตัวละครเนซึโกะ แม้ว่าทามาโยะและยูชิโร่จะเป็นอสูร แต่เนซึโกะของสามารถแยกแยะได้ระหว่างอสูรที่ดีกับอสูรที่ไม่ดี การแสดงออกอย่างนุ่มนวลของเนซึโกะทำให้ตัวละครนี้ดูน่ารักมากยิ่งขึ้น

4) ภูมิหลังของตัวละคร

เนซึโกะมีภูมิหลังเหมือนกับทันจิโร่ คือมาจากครอบครัวที่อบอุ่น มีหน้าที่คอยดูแลน้องๆ ถึงจะค่อยมีบทบาทในเรื่องมากนัก แต่ก็เป็นตัวละครสำคัญของเรื่อง เพราะเป็นเหมือนผู้ที่ยึดเหนี่ยวจิตใจของตัวละครเอกทันจิโร่

5) พัฒนาการของตัวละคร

จากตอนแรกเป็นแค่มนุษย์ธรรมดา ไม่ได้แข็งแกร่งอะไร แต่หลังจากได้รับเลือดอสูรจากมุซันแล้วทำให้มีพัฒนาการแบบก้าวกระโดด ทั้งรูปลักษณ์ พฤติกรรม และความสามารถของเนซึโกะก็เปลี่ยนแปลงไปอย่างสิ้นเชิง มีพัฒนาการด้านทักษะการต่อสู้เพิ่มขึ้น สามารถใช้วิชาเลือดอสูรได้ ความสัมพันธ์ของทันจิโร่และซึโกะเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้เนซึโกะสามารถยับยั้งชั่งใจไม่ให้ตัวเองกินมนุษย์ได้

4.3.3 อากาสึมะ เซ็นนิตสึ

ภาพที่ 3 อากาสึมะ เซ็นนิตสึ

ที่มา : https://www.plotter.in.th/?p=22282

1) ที่มาของตัวละคร

เซ็นนิตสึเป็นตัวเอกฝ่ายดี (Tritagonist) มีความสำคัญเป็นตัวดำเนินเรื่องรอง เพิ่งมีบทบาทสำคัญตอนที่ 11 จากทั้งหมด 26 ตอน ตัวละครมีลักษณะแบบกลม (Well-rounded

Character) คือ เป็นตัวละครที่มีมิติและมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา แม้ว่าเซ็นนิตสึจะดูขี้ขลาดตาขาว และตอนที่หลับกลับกลายเป็นอีกคน มีลักษณะ Love Interest คือ ความรักเป็นเป้าหมายแห่งความปรารถนา

2) ลักษณะทางกายภาพ

เด็กหนุ่มที่มีผมและตาสีเหลือง ถึงจะดูตัวเล็กแต่ก็มีร่างกายที่แข็งแรง เป็นผู้ใช้ปราณอัสนีบาต ความสามารถพิเศษคือ มีประสาทสัมผัสการฟังเสียงดีกว่าคนทั่วไป และถึงแม้เขาจะสามารถใช้ปราณได้เพียงกระบวนท่าเดียวในการต่อสู้ แต่เพราะฝึกฝนจนชำนาญจึงเป็นกระบวนท่าที่มีดาเมจรุนแรงมาก

3) บุคลิกภาพ / ลักษณะนิสัย

เซ็นนิตสึมีบุคลิกภาพแบบเปิดเผย (Extravert) เขามักพูดและระบายสิ่งที่อยู่ในใจของตัวเองให้เพื่อนๆฟังเสมอ สนใจเรื่องของความรัก หลงรักเนซึโกะตั้งแต่แรกพบ กลายเป็นสีสันและช่วยลดความตึงเครียดให้แก่แอนิเมชั่นเรื่องนี้ มีอารมณ์ขบขันและเห็นถึงความมีชีวิตชีวาของตัวละคร นิสัยโหวกเหวกโวยวายและขี้ขลาดตาขาว ไม่มั่นใจในพลังของตนเอง และกลัวตายเป็นที่สุด เซ็นนิตสึคิดว่าตัวเองอ่อนแอ แต่จริงๆ แล้วเมื่อถึงเวลาคับขันก็จะเข้าสู่โหมดนอนหลับและจะมีพลังบางอย่างในตัวตื่นขึ้นมาทำให้เซ็ตนิตสึมีความสามารถในการต่อสู้เพิ่มมากขึ้นเหมือนกลายเป็นอีกคน

เป็นตัวละครที่มีคาแรคเตอร์แบบ บาคะเดเระ คือ ตัวละครที่เงอะงะขี้ลืมและไร้เหตุผลแต่ก็ยังน่ารักอยู่ดี เป็นตัวละครที่ซุ่มซ่ามและมักจะไม่ตัดสินใจอย่างชาญฉลาด

4) ภูมิหลังของตัวละคร

ชีวิตของเขาค่อนข้างโดดเดี่ยว ไม่มีพ่อแม่ ไม่เคยถูกคาดหวังว่าจะทำสิ่งใดสำเร็จ ทุกคนหนีห่างเพราะความสามารถทางการได้ยินของเขาดีเกินไป จนสามารถเข้าใจความคิดคนอื่นทำให้ผู้คนออกห่างเพราะมองว่าแปลกประหลาด จนกระทั่งได้มาพบกับปู่คุวาจิมะ อดีตเสาหลักผู้ใช้ปราณอัสนี ซึ่งมองเห็นถึงพรสวรรค์ของเขาและคาดหวังว่าเขาจะเป็นนักล่าอสูรที่แข็งแกร่งได้ แม้ว่าตนเองจะไม่ได้อยากเป็นนักล่าอสูรก็ตาม ปู่คุวาจิมะไม่เคยดูแคลน แต่กลับสละเวลาทุ่มเทในการฝึกสอนเซ็นนิตสึอย่างหนัก ทำให้เขารักและเคารพปู่อย่างมาก

5) พัฒนาการของตัวละคร

เป็นตัวละครที่มีพัฒนาการทางด้านจิตใจ ถึงภายนอกจะดูขี้ขลาดแต่จริงๆ แล้วทั้งแข็งแกร่งและอ่อนโยน เซ็นนิตสึยอมเจ็บตัวเพื่อปกป้องกล่องใส่เนซึโกะของทันจิโร่ไว้จากอิโนะสุเกะ เพราะทันจิโร่เคยพูดว่ามันเป็นสิ่งสำคัญยิ่งกว่าชีวิต แสดงออกถึงความกล้าหาญ นึกถึงจิตใจของผู้อื่น หลังจากเซ็นนิตสึพบกับทันจิโร่ เขารู้สึกได้ถึงความจริงใจ อ่อนโยน ทำให้เขาเชื่อมั่นและยอมรับในตัวทันจิโร่

คาแรคเตอร์ของเซ็นอิทสึมีความใกล้เคียงกับความเป็นมนุษย์จริงๆ มากที่สุด คือรักตัวกลัวตาย ไม่มั่นใจในตัวเอง แต่ก็สามารถพัฒนาตนเองให้พ้นจากอุปสรรคทางด้านจิตใจได้ จึงเป็นคาแรคเตอร์ที่มีเสน่ห์อย่างมาก

ตารางที่ 7 พัฒนาการของตัวละคร อากาสึมะ เซ็นนิตสึ

เซ็นนิตสึเป็นตัวละครที่มีพัฒนาการตรงกับแนวคิดเรื่องพัฒนาการเส้นทางฮีโร่ 12 ขั้นตอน มากที่สุด เพราะปรากฏครบทุกขั้นตอน

แนวคิดเรื่องพัฒนาการเส้นทางฮีโร่ 12 ขั้นตอน	ขั้นตอนการผจญภัยของ อากาสึมะ เซ็นนิตสึ	ปรากฏ	ไม่ปรากฏ
จุดเริ่มต้น	เซ็นนิตสึเป็นเด็กหนุ่มเร่ร่อน จนวันนึงได้พบกับ ปู่คุวาจิมะ	✓	
การผจญภัยที่เข้ามา	ถูกบังคับให้เป็นผู้สืบทอดพลังปราณอัตสนีจากปู่คุวาจิมะ	✓	
การปฏิเสธการผจญภัย	ไม่ชอบที่ต้องฝึกฝนอย่างหนัก อีกทั้งกลัวที่จะต้องเผชิญหน้ากับอสูร จึงปฏิเสธการสืบทอดพลัง	✓	
การพบที่ปรึกษา	ที่ปรึกษาคือปู่คุวาจิมะ ที่คอยอบรม บ่มสอน	✓	
ข้ามผ่านบททดสอบแรก	เซ็นนิตสึสามารถผ่านบททดสอบสำหรับการเป็นนักล่าอสูร	✓	

ทดสอบพันธมิตรและศัตรู	ได้พบ ทันจิโร่และอิโนะสุเกะ	✓	
พบกับฝ่ายตรงข้าม	ต้องสู้กับอสูรแมงมุมที่สามารถพ่นพิษได้	✓	
ความเจ็บปวด	ขณะต่อสู้เขาถูกพิษของอสูร ทนพิษบาดแผลไม่ไหวจนเกือบตาย	✓	
รางวัล	ตระหนักได้ถึงการไม่ยอมแพ้	✓	
ทางกลับ	พักการผจญภัยและกลับมาฝึกฝนตัวเอง	✓	
การฟื้นคืนชีพ	เพ่งจิตทั้งปวงได้	✓	
การกลับมา	กลับมาพร้อมความแข็งแกร่ง	✓	

4.3.4 ฮาชิบิระ อิโนะสึเกะ

ภาพที่ 4 ฮาชิบิระ อิโนะสึเกะ

ที่มา : https://www.plotter.in.th/?p=22282

1) ที่มาของตัวละคร

อิโนะสุเกะเป็นตัวเอกฝ่ายดี (Tritagonist) มีความสำคัญเป็นตัวดำเนินเรื่องรอง เพิ่งมีบทบาทสำคัญตอนที่ 11 จากทั้งหมด 26 ตอน ตัวละครมีลักษณะแบบกลม (Well-rounded Character) คือ เป็นตัวละครที่มีมิติและมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ถึงภายนอกอาจดูเหมือนไม่มีสมองเลือกใช้แต่กำลัง แต่จริงๆ แล้วเขามีการเคลื่อนไหวที่ชาญฉลาด สามารถวางแผนเชิงกลยุทธ์ได้ และยังมีการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็วอีกด้วย

2) ลักษณะทางกายภาพ

เด็กหนุ่มสวมหัวหมูป่า เขาซ่อนใบหน้าอันงดงามเอาไว้ภายใต้หน้ากาก อิโนะสึเกะเป็นผู้ใช้ปราณสัตว์ป่า มีความสามารถพิเศษคือ สามารถหาตำแหน่งของอสูรได้ และยังมีการเคลื่อนไหวว่องไวเหมือนสัตว์ป่าดุร้าย

3) บุคลิกภาพ / ลักษณะนิสัย

มีบุคลิกภาพแบบเปิดเผย (Extravert) คือพูดตามสิ่งที่คิด มีลักษณะโผงผาง อารมณ์ฉุนเฉียว บุ่มบ่าม ทำอะไรไม่คิดหน้าคิดหลัง ทำให้มีลักษณะดูเป็นคนป่าเถื่อน เขาเป็นคนที่ไม่กลัวตาย อุปสรรคมีไว้พุ่งชน และชอบการต่อสู้เป็นชีวิตจิตใจ ตรงกับคาแรคเตอร์ในการ์ตูนญี่ปุ่น 2 แบบ คือ ซาโดะเดเระ เป็นตัวละครที่มีความซาดิสม์ โหดร้าย ขาดความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นในบางครั้ง และ สนใจเฉพาะสิ่งที่เขาให้ความสำคัญ และ ดารุเดเระ เป็นตัวละครที่ทำตัวขี้เกียจและมักเพิกเฉยต่อผู้อื่น ทำอะไรก็ได้ที่ต้องการ แต่ก็จะไม่ลังเลที่จะช่วยเหลือคนที่ตนเองห่วงใย การแสดงออกของพวกเขาจะดูเหมือนไม่แยแส

อิโนะสึเกะสวมหัวหมูป่าไว้ เปรียบเสมือนหน้ากาก (Persona) ที่ใช้ปิดบังตนตนที่แท้จริงและมีเงา (Shadow) รูป (Archetypes) เป็นสิ่งที่เรียกว่า สัญชาตญาณพื้นฐานที่มีคล้ายกับสัตว์ พฤติกรรมที่ยังไม่ได้ขัดเกลา หรือพฤติกรรมที่แสดงความรู้สึกก้าวร้าว พฤติกรรมที่เป็นศัตรูกับผู้อื่น หรือเป็นพฤติกรรมที่ไม่น่าชื่นชมรวมถึงความคิด ความรู้สึก และการกระทำที่สังคมไม่ยอมรับ

4) ภูมิหลังของตัวละคร

สำหรับอิโนะสึเกะแล้วเป้าหมายคือการได้ต่อสู้และเอาชนะให้ได้ เขาเติบโตมาตัวคนเดียวไม่มีพ่อแม่พี่น้อง ใช้ชีวิตอยู่แต่ในป่าทำให้ไม่รู้ตัวหนังสือหรือเข้าใจที่คนอื่นสื่อสารมากนัก หลายครั้งที่เขาปฏิบัติตัวแย่ๆ ต่อคนอื่นเพราะเป็นสัญชาติญาณที่ก้าวร้าวของสัตว์ป่า

5) พัฒนาการของตัวละคร

หลังจากได้ร่วมทีมกับทันจิโร่และเซ็นนิตสึ ทำให้อิโนะสึเกะเริ่มเปิดใจและเข้าใจคนอื่นมากขึ้น เหตุการณ์ที่เขาพ่ายแพ้ให้กับอสูรแมงมุมทำให้เขารู้สึกหมดความมั่นใจ (Self Esteem) ในความสามารถของตนเอง จากที่คิดว่าตนเองแข็งแกร่งมาโดยตลอด แต่สุดท้ายแล้วเขาก็ก้าวข้ามความรู้สึกผิดหวัง และยืนหยัดกลับมาได้ เพราะคนรอบตัวได้กลายเป็นแรงผลักดันที่ดีให้แก่เขา ทำให้เขาพยายามมากยิ่งขึ้นและฮึดสู้ เช่นเดียวกันกับเซ็นนิตสึและทันจิโร่ที่พยายามจะแข็งแกร่งขึ้น

ตารางที่ 8 พัฒนาการของตัวละคร ฮาชิบิระ อิโนะสึเกะ

แนวคิดเรื่องพัฒนาการเส้นทางฮีโร่ 12 ขั้นตอน	ขั้นตอนการผจญภัยของ ฮาชิบิระ อิโนะสึเกะ	ปรากฏ	ไม่ปรากฏ
จุดเริ่มต้น	เป็นเด็กหนุ่มธรรมดาที่ใช้ชีวิตในป่า	✓	
การผจญภัยที่เข้ามา	-		✓
การปฏิเสธ	-		✓
การพบที่ปรึกษา	-		✓
ข้ามผ่านบททดสอบแรก	สามารถผ่านบททดสอบสำหรับการเป็นนักล่าอสูร	✓	

ทดสอบพันธมิตรและศัตรู	ได้พบ ทันจิโร่และเซ็นนิตสึ	✓	
พบกับฝ่ายตรงข้าม	ต้องสู้กับอสูรแมงมุมตัวพ่อที่ร่างกายแข็งดั่งหิน	✓	
ความเจ็บปวด	พลังของเขาไม่มากพอจะต่อกรได้ จึงให้เจ็บอย่างหนัก	✓	
รางวัล	-		✓
ทางกลับ	พักการผจญภัยและกลับมาฝึกฝนตัวเอง	✓	
การฟื้นคืนชีพ	ปล่อยวางอดีต เพ่งจิตทั้งปวงได้	✓	
การกลับมา	กลับมาพร้อมความแข็งแกร่ง	✓	

พัฒนาการด้านจิตใจของอิโนะสุเกะ

ที่มา : https://animekimi.com/ep/1237/

อิโนะสุเกะเริ่มรู้สึกได้ถึงบางสิ่งบางอย่าง จากคำพูดของคุณยายที่ดูแลพวกเขา ขณะไปพักแรมที่บ้านดอกฟูจิ และอีกครั้งหลังจากอิโนะสุเกะออกเดินทางไปทำภารกิจกับพวกทันจิโร่ เขารู้สึกได้ถึงความนุ่มฟูที่ไม่เคยได้รับมาก่อน สิ่งเหล่านั้นคือความอ่อนโยนและคำพูดดีๆ ที่ทันจิโร่มอบให้เขา

"ขอบคุณนะ ฉันอุ่นใจมากที่อิโนะสุเกะบอกจะมากับฉันด้วย เพราะมีกลิ่นชั่วร้ายและบิดเบือนมันลอยออกมาจากภูเขา ฉันเลยเกิดแข็งที่อไปนิดหน่อยน่ะ ขอบคุณนะ"

ที่มา : https://animekimi.com/ep/1237/

คำพูดดีๆ และน้ำเสียงเหล่านี้ทำให้จิตใจที่แข็งกระด้างของอิโนะสุเกะนุ่มนวล อิโนะสึเกะยอมรับในความแข็งแกร่งของทันจิโร่จากเมื่อก่อนที่ต่อสู้เพียงลำพัง กลับกลายเป็นว่ายอมต่อสู้และซัพพอร์ตทันจิโร่เพื่อเอาชนะอสูร

4.3.5 โทมิโอกะ กิยู

ภาพที่ 5 โทมิโอกะ กิยู

ที่มา : https://cutt.ly/PjGA6Ft

1) ที่มาของตัวละคร

กิยู เสาหลักปราณวารีคนปัจจุบันเขาฝึกฝนอย่างหนักจนสามารถใช้ปราณวารีกระบวนท่าที่ 11 (ท่าพิเศษที่มีแค่เขาที่ใช้ได้)

2) ลักษณะทางกายภาพ

กิยูมีผมสีดำและดวงตาสีฟ้า มีสีหน้าเรียบเฉยตลอดเวลาทำให้เป็นตัวละครที่มีความเท่ห์ ลักษณะของเขาทำให้ติดอับดับตัวละครยอดนิยมอันดับที่ 2 จากทั้งหมด 15 ตัวละคร ซึ่งคะแนนจัดอันดับนี้มาจากการผลการสำรวจของนิตยสาร Shonen Jump รายสัปดาห์ ที่เปิดโหวตไปเมื่อเดือนตุลาคม 2020 และมีผู้อ่านร่วมกันส่งคะแนนโหวตสูงถึง 130,316 คะแนน

3) บุคลิกภาพ / ลักษณะนิสัย

มีบุคลิกภาพแบบเก็บตัว (Introvert) ไม่ค่อยเข้าสังคมหรือสุงสิงกับใคร มีใบหน้าเรียบที่เฉยอยู่ตลอดเวลา เป็นคนสุขุม ไม่ค่อยพูดหรือแสดงออกทางความรู้มากนัก เพราะนิสัยที่รักความสันโดษของเขาทำให้กิยูไม่ค่อยสนิทสนมกับใคร มักถูกเสาหลักคนอื่นๆ ไม่ชอบหน้าเพราะบุคลิกที่ดูหยิ่งยโส แม้ว่าเขาจะดูเข้าถึงยากแต่จริงๆ แล้วเป็นคนที่แฝงความอ่อนโยน รู้จักเห็นอกเห็นใจผู้อื่น ถึงขนาดยอมเดิมพันด้วยชีวิตเพื่อทันจิโร่และเนซึโกะ

ลักษณะของกิยูตรงกับบุคลิกตัวละครแบบ ดันเดเระ (Dandere) ลักษณะของคนที่มักจะเงียบและไม่ค่อยคุยกับคนรอบข้าง เลือกจะหลีกหนีจากคนอื่นๆ ซึ่งโดยมากมักเกิดจากความเขินอาย หรือความกลัวที่จะเข้าสังคม มีบุคลิกเงียบขรึม สุขุมและเงียบเป็นพิเศษ

4) ภูมิหลังของตัวละคร

เป็นอีกหนึ่งลูกศิษย์ของคุณอุโรโคะดากิ ที่มีทักษะการต่อสู้ขั้นสูง สามารถตัดสินใจได้อย่างเด็ดเดี่ยวและฉับไวเวลาอยู่ในสนามรบ กิยูเป็นคนแรกที่พบกับทันจิโร่แล้วเนสึโกะ อีกทั้งยังเป็นคนที่อุโนะสึเกะยอมรับว่าเป็นคนที่สุดยอด มีความรวดเร็วและแข็งแกร่งมาก

5) พัฒนาการของตัวละคร ยังไม่ปรากฏในแอนิเมชั่นภาคแรก

4.4 แก่นความคิดที่ได้จากตัวละครในเรื่อง ดาบพิฆาตอสูร (Kimetsu no Yaiba)

จากการศึกษาแอนิเมชั่นเรื่อง ดาบพิฆาตอสูร (Kimetsu no Yaiba) ทำให้พบแก่นความคิดของตัวละคร คือ การไม่ยอมแพ้ต่ออุปสรรคและการพัฒนาตนเองให้เก่งขึ้น ตัวละครในเรื่องส่วนใหญ่สามารถพัฒนาตัวเองให้เก่งขึ้นได้ จากการก้าวข้ามขีดจำกัดของตัวเอง ซึ่งแสดงให้เห็นถึงพัฒนาการอีกรูปแบบหนึ่งของตัวละคร

4.4.1 “ก้าวต่อไป ถ้าหากนายเกิดมาเป็นผู้ชาย ไม่มีเส้นทางอื่นนอกจากเดินหน้า”

ที่มา : https://thestandard.co/7-lessons-from-kimetsu-no-yaiba/

ในขณะที่ทันจิโร่ฝึกฝนอย่างหนักเพื่อให้ผ่านบททดสอบสุดท้ายจากคุณอุโรโคะดากิ คือ การผ่าหินขนาดใหญ่ให้แยกออกเป็นสองซีก แต่เขาก็ทำไม่ได้สักทีจนมีความรู้สึกท้อถอย เพราะไม่ว่าจะพยายามแค่ไหร่ก็ไม่สำเร็จสักที ทันใดนั้น จู่ ๆ ชายสวมหน้ากากจิ้งจอกก็ปรากฏตัวขึ้นแล้วมอบบทเรียนของลูกผู้ชายให้แก่ทันจิโร่ว่า

“จงก้าวต่อไป ถ้าหากนายเกิดมาเป็นลูกผู้ชาย ไม่มีเส้นทางอื่นนอกจากเดินหน้า

แสดงพลังของนายให้ฉันได้เห็นซะ”

หลังจากนั้นทันจิโร่ก็ยอมรับในพลังของซาบิโตะ และฝึกฝนกับเขาเป็นเวลาครึ่งปี จนในที่สุดทันจิโร่ก็สามารถเอาชนะซาบิโตะ และผ่าหินออกเป็นสองซีกได้ คำพูดของซาบิโตะช่วย

กระตุ้นให้ทันจิโร่มีความรู้สึกฮึดสู้ มุ่งมั่น และไม่ย่อท้อต่ออุปสรรคที่เข้ามา สุดท้ายสักวันความสำเร็จก็จะปรากฏให้ได้เห็น หากมีความพยายามมากพอ

4.4.2 “ห้ามยอมแพ้”

ที่มา : https://animekimi.com/ep/1241/

ตอนที่ 17 นาทีที่ 13:33 ขณะที่เซ็นนิตสึกำลังต่อสู้กับปีศาจแมงมุมจวนจะทนพิษบาดแผลไม่ไหว จู่ๆ เขาก็นึกถึงคำพูดของปู่ขึ้นมา

"ในเมื่อเจ้าเรียนรู้ได้แค่กระบวนท่าเดียว ก็จงฝึกฝนมันให้ชำนาญ ฝึกให้ถึงขั้นสุดยอดไปเลยเซ็นนิตสึ จะร้องไห้ก็ได้ จะหนีก็ได้ แต่ว่าห้ามยอมแพ้นะ เจ้าต้องเชื่อว่าแต่ละวันที่ทนกับการฝึกนรก เจ้าจะต้องได้ผลตอบแทนอย่างแน่นอน"

คำพูดของปู่เป็นคำพูดที่ทำให้เซ็นนิตสึฮึดสู้ขึ้นมาจนสามารถเอาชนะอสูรแมงมุมได้ เพราะเขาอยากแข็งแกร่งขึ้นเพื่อปกป้องใครสักคน เพื่อปกป้องคนที่อ่อนแอกว่า ชีวิตมนุษย์ย่อมมีอุปสรรคเข้ามาในรูปแบบต่างๆ แม้ว่ามีช่วงเวลาที่รู้สึกท้อถอย เหนื่อยใจ แต่อย่างไรก็ตามห้ามยอมแพ้เด็ดขาด

และหากเปรียบกระบวนท่าเป็นความสามารถของแต่ละคนแล้ว การมีกระบวนท่าเยอะก็เป็นสิ่งที่ดีเพราะสามารถนำมาใช้ได้หลากหลาย แต่การที่มีความถนัดแค่อย่างเดียว ก็ไม่ใช่เรื่องที่ผิด เพราะถ้าฝึกฝนความถนัดเดียวที่เรามีอยู่ให้ชำนาญกว่าใคร เราก็สามารถทำมันได้ดีที่สุดยิ่งกว่าใคร ๆ ไม่จำเป็นต้องแข่งกับคนอื่นแต่เป็นการแข่งกับใจตัวเอง

บทที่ 5

สรุปและอภิปรายผลการศึกษา

บทความวิจัยเรื่อง “วิเคราะห์ตัวละครหลักในเรื่อง ดาบพิฆาตอสูร (Kimetsu no Yaiba)” มีวัตถุประสงค์ 2 ประการ ได้แก่ ศึกษารูปแบบคาแรคเตอร์ในการ์ตูนญี่ปุ่น และศึกษาเกี่ยวกับการวิเคราะห์ตัวละคร โดยมีวิธีการศึกษา คือการรวบรวมเอกสารรายงานที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย และนำทฤษฎีบุคลิกภาพของ คาร์ล กุสตาฟ จุง กับทฤษฎีการผจญภัยของวีรบุรุษของ คริสโตเฟอร์ โวกเลอร์ มาใช้เป็นกรอบแนวทางในการวิจัย วิเคราะห์ตัวละคร แล้วจึงนำเสนอเป็นการบรรยายเชิงวิเคราะห์ประกอบกับตารางเพื่อให้เห็นผลลัพธ์ที่ชัดเจน

สรุปผลการศึกษาในแต่ละหัวข้อได้ดังนี้

5.1.1 ศึกษารูปแบบคาแรคเตอร์ในการ์ตูนญี่ปุ่น

จากการศึกษาผู้วิจัยทราบได้ว่าคาแรคเตอร์ในการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นมีมากมายหลายประเภท คำที่ได้ยินบ่อย ๆ เช่น โลลิค่อน โมเอะ ซึนดาเระ เป็นเพียงแค่ส่วนหนึ่งเท่านั้น ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาและรวบรวมคาแรคเตอร์ออกมาให้ได้มากที่สุด และสรุปรูปแบบคาแรคเตอร์ออกมาทั้งหมด 3 กลุ่มใหญ่ คือ 1) คาแรคเตอร์ตระกูลเดเระ 2) คาแรคเตอร์ตระกูลที่เกี่ยวข้องกับอายุ 3) คาแรคเตอร์อื่น ๆ ปรากฏว่าคาแรคเตอร์ที่นำมาตรงกับคาแรคเตอร์ของตัวละครในแอนิเมชั่นเรื่อง ดาบพิฆาตอสูร (Kimetsu no Yaiba) ทั้งหมด ซึ่งแต่ละตัวละครมีคาแรคเตอร์ที่แตกต่างกันโดยสิ้นเชิง ตัวละคร 5 ตัวที่ผู้วิจัยนำมาวิเคราะห์ตรงตามรูปแบบแรก 4 ตัวละคร คือ ทันจิโร่ เซ็นนิตสึ อิโนะสึเกะ และกิยู และตรงตามรูปแบบที่สาม 1 ตัวละคร คือ เนซึโกะ แม้ว่าแอนิเมชั่นเรื่องดาบพิฆาตอสูรจะเป็นการ์ตูนโชเน็นที่สร้างขึ้นมาเพื่อเด็กผู้ชาย แต่ผลตอบรับกลับเข้าถึงคนทุกเพศทุกวัน เพราะความหลากหลายของคาแรคเตอร์ที่ดึงดูดผู้ชมให้สนใจในตัวละคร

5.1.2 ศึกษาเกี่ยวกับการวิเคราะห์ตัวละคร

จากการศึกษาวิเคราะห์ตัวละคร พบว่าตัวละครหลักในแอนิเมชั่นเรื่อง ดาบพิฆาตอสูร (Kimetsu no yaiba) ส่วนใหญ่เป็นแบบ Round Character กล่าวคือ เป็นตัวละครที่มีหลายมิติ มีหลายมุมมอง เช่น ทันจิโร่ที่มีเมตตา อ่อนโยน แต่ก็มีความมุ่งมั่น เอาจริงเอาจัง เซ็นนิตสึที่ขี้ขาดตาขาว แต่ขณะหลับก็เก่งอย่างเหลือเชื่อ เป็นต้น ตัวละครหลัก 5 ตัว ที่ผู้วิจัยนำมาวิเคราะห์พบว่าคาแรคเตอร์ออกแบบได้มีเสน่ห์น่าจดจำเกือบทุกตัว ตัวละครแต่ละตัวนั้นมีความแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง มีความสุดโต่ง เพราะมีเป้าหมาย ทัศนคติ และภูมิหลังที่ต่างกัน อีกทั้งผู้แต่งยัง

คำนึกถึงภูมิหลังของตัวละครเป็นอย่างดี เพราะมีการเล่าย้อนถึงตัวละครทุกตัว ทำให้ผู้ชมทราบความเป็นมาของตัวละครนั้นๆ เช่น การเล่าถึงอิโนะสึเกะว่าที่เขาอ่านหนังสือไม่ออก เขียนไม่ได้ เป็นเพราะถูกแม่ทิ้งไปตั้งแต่ยังเด็ก จึงเติบโตและใช้ชีวิตอยู่แต่ในป่า ที่มีหมูป่าคอยดูแล ทำให้อิโนะสุดเกะไม่มีคนคอยสอนหนังสือและมารยาทในการวางตัวต่อผู้อื่น ทำให้มีนิสัยก้าวร้าว แข็งกระด้าง และชอบเอาชนะเหมือนสัตว์ป่า ภูมิหลังที่ผู้แต่งสร้างขึ้นมาจึงกลายเป็นสิ่งที่ส่งผลต่อบุคลิกภาพและทัศนคติของตัวละคร เหมือนที่ซิกมันด์ ฟรอยด์ กล่าวไว้ว่า ขั้นตอนการพัฒนาบุคลิกภาพนั้น มีประสบการณ์ในวัยเด็กเป็นรากฐาน

ผู้วิจัยเห็นว่าลักษณะของตัวละครแต่ละตัวเป็นลักษณะที่มีอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง ผ่าน ทฤษฎีบุคลิกภาพของ คาร์ล กุสตาฟ จุง ที่ทำให้เห็นถึงบุคลิกภาพของตัวละคร (Extravert Or Introvert) และทฤษฎีอื่นๆ อาทิเช่นความหวาดกลัวของเซ็นนิตสึ เป็นความหวาดกลัว (Anxiety) แบบหวาดกลัวสิ่งแวดล้อมทางสังคมที่อยู่รอบตัว ภูมิหลังเขาถูกสังคมรังเกียจเพราะการที่หูดีเกินไป ทำให้ได้ยินในสิ่งที่คนอื่นพูดและคิด คนอื่นๆ จึงไม่กล้าเข้าใกล้และมองว่าเขาเป็นตัวประหลาด สิ่งเหล่านี้ต่อให้เกิดความกลัวภายในจิตใจของตัวละคร ซึ่งส่งผลต่อบุคลิกภายนอก ทำให้มีลักษณะไม่มั่นใจในตัวเอง และหวาดกลัวสิ่งต่างๆ รอบตัว การหลับถือเป็นกลวิธีป้องกันตัว (Defense Mechanism) อย่างหนึ่งของตัวละครเซ็ตนิตสึ เพราะขณะที่หลับไปเขาละทิ้งความกลัวทำให้สามารถต่อสู้ได้แบบไม่กังวล

คริสโตเฟอร์ โวกเลอร์ได้นำทฤษฎี “Monomyth” หรือ “ทฤษฎีการผจญภัยของวีรบุรุษ” ของ Joseph Campell มาประยุกต์ใช้กลายเป็นพัฒนาการเส้นทางฮีโร่ 12 ขั้นตอน และหลังจากที่ผู้วิจัยนำแนวคิดนี้มาใช้เป็นกรอบแนวทางในการวิจัยก็พบว่า แอนิเมชั่นเรื่องดาบพิฆาตอสูรเป็นการ์ตูนโชเน็นที่เล่าถึงการต่อสู้ ผจญภัยเป็นสำคัญ พัฒนาการของตัวละครส่วนใหญ่จึงตรงตามแนวคิดฮีโร่ของ คริสโตเฟอร์ โวกเลอร์ กล่าวคือตัวละครเอกของเรื่อง 3 ตัวละคร ได้แก่ ทันจิโร่, เซ็นนิตสึ และอิโนะสุเกะ จากเรื่อง ดาบพิฆาตอสูร (Kimetsu no Yaiba) มีพัฒนาการสอดคล้องกับเส้นทางฮีโร่ 11,12,8 ขั้นตอนตามลำดับ ส่วนตัวละครเนซึโกะไม่ปรากฏพัฒนาการตามแบบฉบับฮีโร่ เพราะมีพัฒนาการแบบก้าวกระโดดจากการกลายเป็นอสูร ส่วนกิยูยังไม่ปรากฏพัฒนาการของตัวละครในซีซั่นแรก การพบเจอกันของตัวละครถือเป็นสิ่งเชื่อมโยงความสัมพันธ์ ก่อให้เกิดพัฒนาการของตัวละคร ซึ่งเป็นพัฒนาการในทางที่ดีเพราะทันจิโร่ทำให้ตัวละครอื่น ๆ เปิดใจ อารมณ์ความรู้สึกและความสัมพันธ์ของตัวละครที่เปลี่ยนแปลงไปย่อมทำให้ตัวละครได้ค้นพบสิ่งใหม่ กลายเป็นแรงผลักดันให้แก่ตัวละคร

ข้อเสนอแนะ

1. การศึกษาครั้งนี้มุ่งเน้นศึกษาเกี่ยวกับตัวละคร แต่การที่แอนิเมชั่นประสบความสำเร็จและได้รับความนิยม ไม่ได้มีแค่ตัวละครเป็นปัจจัยหลัก องค์ประกอบอื่นอย่างเนื้อเรื่อง รวมถึงกลยุทธ์ทางการตลาดก็เป็นปัจจัยสำคัญ
2. การศึกษาครั้งนี้ยังไม่ได้เจาะลึก เพราะวิเคราะห์แค่ตัวละครหลักในแอนิเมชั่นภาคแรก ยังมีรายละเอียดอื่นๆ อีกมากในมังงะและภาพยนตร์ ผู้ที่สนใจสามารถนำข้อมูลไปต่อยอดในเชิงลึกได้

บรรณานุกรม

กฤษกร. (2550). **การวิเคราะห์ตัวละคร**. เข้าถึงเมื่อ 14 มกราคม 2564, เข้าถึงได้จาก http://www.oknation.net/blog/print.php?id=33568

กวี บ้านไทและสุชาติ สวัสดิ์ศรี. (2526: 18-33). "**วัฒนธรรมการ์ตูนในญี่ปุ่น**". โลกหนังสือ.

ดวงมน จิตร์จำนงค์. (2528). **หลังม่านวรรณกรรม.** กรุงเทพฯ: เทียนวรรณ.

เถลิง พันธุ์เถกิงอมร. (2541). **นวนิยายและเรื่องสั้น การศึกษาเชิงวิคราะห์และวิจารณ์.** สงขลา: คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สถาบันราชภัฏสงขลา.

นิวัฒน์ศรีสัมมาชีพ. (2554). **คิดและเขียนให้เป็นภาพยนตร์.** กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์รุ้งกินน้ำ

วิชชา สันทนาประสิทธิ์. (2557). **การเขียนบทเพื่อสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล.** เข้าถึงเมื่อ 21 ตุลาคม 2563, เข้าถึงได้จาก http://www.teacher.ssru.ac.th/witcha_sa/file.php/1/CAM2205/powerpoint/w3digitalscript.pdf

วิภา อุตมฉันท์. (2541). **สื่อมวลชนในญี่ปุ่น.** กรุงเทพฯ: ที.พี.พริ้นท์ สุภาพร ปึกคม. (2558). การผลิตสื่ออนิเมชั่นอินโฟกราฟิกของโรงพยาบาลโพธาราม. คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม.

สินีนา ไกรวิมล. (2545). **ลักษณะของบทละครโทรทัศน์ไทยที่ได้รับความนิยมช่วงหลังข่าว จากปี พ.ศ.2535 ถึงพ.ศ.2544.** จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย/ กรุงเทพฯ.

สุรีรัตน์ เรืองประยูร และ ปฏิยุทธ์ ธันวานนท์. (2560). **การเรียนรู้วัฒนธรรมสมัยนิยมของญี่ปุ่น ผ่านอนิเมชั่น และมังงะของนักศึกษายุค เจเนอเรชั่น Z.** เข้าถึงเมื่อ 21 ตุลาคม 2563, เข้าถึงได้จาก file:///C:/Users/User/Downloads/75064-Article%20Text-420442-1-1020181112.pdf

อรนัดดา จันทร์เจริญฤทธิ์. (2561). **"ฮีโร่หญิงแบบ Coppelion" .** เข้าถึงเมื่อ 2 มีนาคม 2564, เข้าถึงได้จาก https://ci.tu.ac.th/uploads/ci/academic-work/master-thesis/61ma_onnadda.pdf

อุษณีย์ พงศ์ประยูร. (2536). **วิเคราะห์ตัวละครอิจฉาฝ่ายหญิงเชิงจิตวิทยาในนวนิยายไทยปัจจุบันช่วง พ.ศ. 2516–2532**. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต. (ภาษาไทย). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ. (2552). **รายงานอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนท์ไทยปี 2550 แอนิเมชั่นและเกม.** เข้าถึงเมื่อ 24 ตุลาคม 2563 เข้าถึงได้จาก https://bit.ly/3e51kgR

John Storey. (2006: 5-13). “**Popular culture and Popular culture as other”.** เข้าถึงเมื่อ 23 ตุลาคม 2563 เข้าถึงได้จาก https://uniteyouthdublin.files.wordpress.com/2015/01/john_storey_cultural_theory_ and_popular_culturebookzz-org.pdf

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ – นามสกุล นางสาว ธีร์วรา เสวกราชสวัสดี

วัน เดือน ปีเกิด 16 ตุลาคม 2542

สถานที่เกิด กรุงเทพมหานคร

สถานที่อยู่ปัจจุบัน 66/6 หมู่ 3 ซอยวัดตะเคียน ตำบลบางคูเวียง อำเภอบางกรวย จังหวัดนนทบุรี 11130

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2556 – 2559 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัยนนทบุรี จังหวัด นนทบุรี สายศิลป์คำนวณ

พ.ศ. 2560 – 2564 กำลังศึกษาในระดับปริญญาอักษรศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาเอเชียศึกษา โท ภาษาญี่ปุ่น มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ จังหวัดนครปฐม